THUNDERBRAT

1

pirati

SERVADEI-RODOWICZ

libri NOSTRI

libri NOSTRI

Dedicato alla mare.

2009, Librogame's Land – www.librogame.net
Progetto grafico della copertina e impaginazione a cura di Yanez Servadei
Copertina stampabile a cura di Lucky

Il presente libro è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

THUNDERBRAT

SERVADEI-RODOWICZ

illustrato da Mileva e Yanez Servadei

librogame's LAND
www.librogame.net

MAPPA

REGISTRO

Nome: Thunderbrat
Nato a: Port Royal **Il:** 7 Giugno 1679

INDUMENTI

	INDUMENTI	SPAZI EXTRA
1		
2		
3		
4		

SPAZI TOTALI 2 + ☐ =

OGGETTI

1
2
3
4
5
6
7
8

NOTE

FAMA

INFAMIA

BOTTINO

Ⓟ

Ⓡ

ALTRO

VALORE

STATO DI SALUTE

5 PERFETTO ☐
4 NORMALE ☐
3 FERITO ☐
2 MALRIDOTTO ☐
1 MORENTE* ☐
0 MORTO ☐

* I PERSONAGGI MORENTI SOTTRAGGONO **1** AI RISULTATI DELLE PROVE DI DIFFICOLTÁ

BONUS DI COMPETENZA

UNA COMPETENZA FORNISCE UN BONUS DI +1 NELLE PROVE DI DIFFICOLTÁ INERENTI

MUNIZIONI

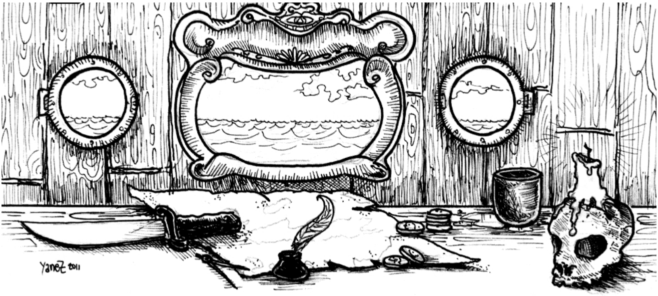
☐ ☐ ☐ ☐

CAPACITÁ SPECIALI

CAPACITÁ	UTILIZZI

INTRODUZIONE

Stimato lettore, stai per entrare nel corpo e nella mente di un ragazzo che visse la tumultuosa epoca d'oro della pirateria. Il suo destino è ora nelle tue mani e sarai tu a guidarlo nelle sue scelte. Avrai a disposizione la sua intera vita; se sarà breve, lunga, ricca, misera, intensa o inutile sarai tu a deciderlo. Ti chiami Jeff Rocknan. Hai 13 anni, sei nato a Port Royal, Giamaica, una calda mattina d'estate del 1679. Tua madre naturale morì dandoti alla luce e da quello che ti hanno raccontato, tuo padre perì combattendo sotto il comando del pirata Thomas Tew. Nato orfano, sei stato allevato da Marion Rocknan, la migliore amica di tua madre, prostituta da due generazioni. Sua madre era arrivata dal vecchio mondo nel 1645, quando il governatore francese de La Tortuga, nel tentativo di normalizzare e controllare i bucanieri, importò nell'isola più di un migliaio di prostitute. Sei un ragazzo dalla corporatura esile ma resistente, cresciuto tra il bordello e il porto, sempre pronto a una bella scazzottata; questo tuo temperamento irrequieto e irascibile ti è valso il soprannome *Thunderbrat*, ossia “Monello Tonante”.



REGOLAMENTO

1. MATERIALI NECESSARI

Per giocare a questa avventura hai bisogno di fotocopiare o ricopiare il registro e munirti di gomma, matita e pazienza. Ti servirà anche un set di dadi composto di 1 dado a dodici facce (1d12) ed 1 dado a sei facce (1d6).

2. DADI ALTERNATIVI

Se non possiedi un dado a dodici facce puoi sostituirlo con due dadi a sei facce, o lanciando due volte un solo dado. L'utilizzo di questo metodo abbasserà leggermente la difficoltà di gioco.

3. PROVE DI DIFFICOLTA'

Le prove di difficoltà sono alla base di ogni azione tentata. Ogni volta che si dovrà accertare l'esito di una azione, occorrerà lanciare il dado a dodici facce e controllare il risultato; se il numero estratto è pari o superiore alla difficoltà della prova, l'azione ha successo altrimenti fallisce. Una prova di difficoltà si presenta cosi: *Difficoltà(X)* dove X rappresenta la difficoltà della prova.

Alcune volte il testo ti chiederà di effettuare una prova di difficoltà altrui, ossia al posto di un avversario. In questo caso il testo della prova verrà preceduto dalla sigla (A), in questo modo: *(A)Difficoltà(X).* Una prova di difficoltà altrui è vista dalla parte dell'avversario, quindi una prova riuscita di questo tipo rappresenta una sfortuna per il giocatore.

Esempio di prova di difficoltà:

“Supera una prova di Difficoltà(5).”

(Il giocatore lancia 1d12 o 2d6. Supponiamo che ottenga un totale di 5: in questo caso la prova riesce, dato che il risultato raggiunge o supera la difficoltà della prova stessa.)

4. STATO DI SALUTE

Ogni volta che verrai colpito, così come i tuoi avversari, il tuo stato di salute retrocederà di uno o più livelli (a seconda del testo). Gli stati di salute sono:

5. Perfetto
4. Normale
3. Ferito
2. Malridotto
1. Morente
0. Morto

Le informazioni relative allo stato di salute massimo dei personaggi vengono sempre specificate nel testo. Salvo precise indicazioni, lo stato di salute massimo degli avversari è sempre *normale*, mentre il tuo, essendo in ottima forma, sarà inizialmente *perfetto*. Il tuo stato di salute non può mai essere inferiore a *morto* o superiore a *perfetto*.

Se il tuo stato di salute, o di un qualunque altro personaggio, diventa *morente*, quel personaggio dovrà sottrarre 1 ai risultati delle prove di difficoltà fino ad un eventuale miglioramento dello stato di salute. Se raggiungi lo stato di *morto*, dovrai spostarti al paragrafo 320 e seguire le istruzioni.

5. BONUS DI COMPETENZA

Possedere una competenza conferisce un bonus di +1 alle prove di difficoltà effettuate nell'ambito della competenza stessa. Ad esempio, chi possiede competenza in *lame,* ogni volta che utilizzerà un pugnale o una sciabola per superare una prova di difficoltà, in combattimento o per qualunque altro motivo, potrà aggiungere 1 al risultato dei dadi.

Quando una competenza può essere applicata, verrà specificato nel testo della prova di difficoltà, come in questo esempio: *Difficoltà(X)(lame)*. Alcune volte potranno essere applicate più competenze alla stessa prova di difficoltà, ad esempio *Difficoltà(X)(lame, atletismo)*.

I bonus di competenza presenti in questa avventura sono: *Atletismo, Charme, Lame, Armi da fuoco, Marineria.* Inizialmente possiedi una competenza a tua scelta.

6. CARATTERISTICHE SPECIALI

Le caratteristiche speciali forniscono un notevole aiuto durante il gioco e permettono di caratterizzare meglio il proprio personaggio. Se una caratteristica speciale presenta un requisito, significa che occorre possederlo prima di poterlo selezionare; se indica un numero di utilizzi, quella è la quantità di volte che sarà possibile utilizzarla nel corso dell'avventura presentata in questo libro. Inizialmente possiedi due a scelta tra le dodici caratteristiche speciali disponibili. Nessuna caratteristica speciale può essere selezionata più di una volta.

Affarista nato

Requisiti: competenza in charme; Utilizzi: 2;

Sei eccezionalmente abile nel condurre trattative commerciali e questo ti permette di superare in automatico, senza necessità di lanciare i dadi, prove di Difficoltà(X)(charme) effettuate per ottenere uno sconto sull'acquisto di una merce o sul pagamento di un importo. Applicare questa caratteristica speciale prima dell'eventuale lancio di dadi.

Armato fino ai denti

Requisiti: 4 punti di Fama/Infamia; Utilizzi: infiniti;

Non ti lanceresti mai in mischia senza una buona scorta di armi e quando attacchi, cerchi sempre di usarne il più possibile. Per questo motivo quando impugnerai due pugnali, due sciabole o due armi da fuoco potrai utilizzarli entrambe. Quando il testo ti permetterà di effettuare una prova di Difficoltà(X)(lame) o Difficoltà(X)(armi da fuoco) per colpire un avversario in combattimento, potrai effettuare una prova per ogni arma impugnata. Ogni volta che decidi di utilizzare questa caratteristica speciale dovrai sottrarre 2 al risultato di entrambe le prove di difficoltà. Armato Fino ai Denti non può essere usato quando si impugnano due armi diverse.

Astuzia di strada

Requisiti: nessuno; Utilizzi: 1;

Sei abituato a ragionare in fretta, a calcolare le possibilità e a volgere gli eventi a tuo vantaggio. Questo ti permette di annullare una scelta appena effettuata (e tutti i suoi effetti) facendo ritorno al paragrafo di provenienza. Astuzia di strada è applicabile quando si è raggiunto un paragrafo per scelta propria e non a seguito di una prova di difficoltà. Se si seleziona questa caratteristica speciale è consigliato tener traccia dei paragrafi visitati.

Attacco mortale

Requisiti: competenza in lame o armi da fuoco; Utilizzi: 1;

La tua determinazione e coraggio sono secondi soltanto alla tua ferocia. Grazie a questo puoi uccidere istantaneamente un nemico a seguito di un attacco riuscito, considerando il suo stato di salute come *morto*. Alcuni avversari potrebbero essere immuni a questo tipo di attacco.

Colpo infallibile

Requisiti: competenza in armi da fuoco; Utilizzi: 1;

La tua vista è molto sviluppata, così come la tua coordinazione motoria, senza contare l'allenamento cui ti sei sottoposto con la vecchia pistola di tuo padre. Grazie a questo concorso di fattori puoi superare una prova di Difficoltà(X)(armi da fuoco) senza dover tirare dadi. Applicare questa caratteristica speciale prima dell'eventuale lancio di dadi.

Ferire in profondità

Requisiti: nessuno; Utilizzi: infiniti;

Sei attento a studiare i punti deboli dei tuoi avversari, per sfruttarli nei combattimenti. Ogni volta che otterrai 11 o 12 superando una prova di Difficoltà(X)(lame) o Difficoltà(X)(armi da fuoco) potrai raddoppiare i danni inflitti (un colpo che normalmente ridurrebbe lo stato di salute dell'avversario di 1 livello, lo riduce invece di 2). Questa caratteristica speciale non si applica alle prove di difficoltà che non siano indirizzate ad infliggere danni oppure quando un 11 o un 12 condurrebbero a paragrafi del testo.

Lanciatore di lame
Requisiti: competenza in lame; Utilizzi: infiniti;
Possiedi una impressionante sveltezza di mano e una innata capacità di visualizzare i bersagli. Ogni volta che tenterai una prova di Difficoltà(X)(lame) finalizzata al lancio di pugnali, potrai aggiungere 2 al risultato dei dadi. Questo bonus non viene tenuto in considerazione nel testo e sarai tu a doverlo applicare ai risultati delle suddette prove di difficoltà.

Nato con la camicia
Requisiti: nessuno; Utilizzi: infiniti;
La tua infanzia non è certo stata tra le più liete, ma hai sempre avuto il dono di far fruttare al massimo la fortuna. Per questo motivo puoi massimizzare i risultati di tutti i lanci di dado atti a stabilire l'entità di una ricompensa in monete. Se per esempio trovassi 1d6 *reales* in un borsello, si aggiungerebbero 6 *reales* al tuo bottino senza lanci di dadi.

Presenza terrificante
Requisiti: 6 punti di Fama/Infamia; Utilizzi: 1;
La tua mera presenza impone rispetto e terrorizza gli avversari. Questa caratteristica ti permette, durante un combattimento, di spaventare tutti i nemici in esso coinvolti e sottrarre 3 ai risultati delle prove di difficoltà altrui; presenza terrificante ha effetto su tutte le prove di difficoltà altrui effettuate durante quel combattimento.

Pugni d'acciaio
Requisiti: nessuno; Utilizzi: infiniti;
Le continue risse a cui hai preso parte ti hanno reso imbattibile nel combattimento a mani nude. Ogni volta che combatterai senz'armi potrai sommare 1 al risultato delle prove di

difficoltà. Pugni d'acciaio si applica soltanto quando previsto dal testo, solitamente quando si tenta di sferrare calci, pugni, ginocchiate o spintoni.

Stoffa dell'atleta

Requisiti: competenza in atletismo; Utilizzi:1;

Il tuo corpo è solido, la tua fibra muscolare robusta e scattante. Per questo puoi superare una prova di Difficoltà(X)(atletismo) senza dover tirare dadi. Applicare questa caratteristica speciale prima dell'eventuale lancio di dadi. Stoffa dell'atleta non si applica a prove indirizzate a colpire o infliggere danni agli avversari.

Tempra del filibustiere

Requisiti: nessuno; Utilizzi: infiniti;

Sei un individuo determinato e poco impressionabile, con una invidiabile resistenza fisica. Per questo motivo, ogni volta che raggiungerai lo stato di *morto,* in combattimento o a seguito di un danno subito, avrai diritto a tentare una prova di Difficoltà(7). Se riesce il tuo stato di salute diventa *morente*, altrimenti sarai realmente morto. La tempra del filibustiere non si applica quando il testo indica esplicitamente di recarsi al paragrafo 320. E' consigliabile selezionare Tempra del Filibustiere tra le caratteristiche speciali iniziali.

7. REGOLA DEGLI OGGETTI

Gli oggetti che non hanno una loro sezione nel registro (comprese le armi), dovranno essere segnati sotto la voce "*oggetti*". Ognuno, salvo diverse indicazioni, occuperà uno spazio.

8. INDUMENTI

Come tutti gli avventurieri, potrai portare con te gli oggetti che comprerai, ruberai o troverai. Per farlo avrai bisogno degli *indumenti*. Quando ottenuti, gli indumenti vanno segnati nel registro sotto la voce *Indumenti.*

Indumento	Spazi Extra
Vestito Comune	1
Vestito da Avventuriero	2
Stivali di Cuoio	0
Cintura Piccola	1
Cintura Media	2
Bisacca piccola	3

Quando sei nudo, puoi portare con te al massimo 2 oggetti, armi comprese (quello che puoi tenere in mano). Ogni capo d'abbigliamento concede spazi extra per trasportare oggetti o armi. Puoi indossare al massimo quattro indumenti e non puoi indossarne due o più dello stesso tipo (come due cinture, due stivali o due bisacche). Inoltre, tieni a mente che non puoi mai liberarti volontariamente di vestito, stivali o cintura, se non per sostituirli.

All'inizio del tuo viaggio hai addosso un *vestito comune*, un paio di *stivali di cuoio* e una *cintura piccola*; hai quindi a disposizione *4 spazi* dove tenere oggetti o armi. Ricordati che questo numero può aumentare nella misura in cui andrai recuperando altri indumenti (cintura media, bisacca, ecc).

9. COMBATTIMENTO

In questo libro i combattimenti avvengono in base alle scelte effettuate e alle *prove di difficoltà.* Dovrai però tener d'occhio il tuo stato di salute, quello dei tuoi avversari ed eventualmente il bonus di competenza posseduto e i bonus derivanti dalle armi o dalle caratteristiche speciali, seguendo le indicazioni del testo. A meno che non si possieda la caratteristica speciale *Armato Fino ai Denti*, si può utilizzare una sola arma alla volta durante un combattimento.

10. ARMI

Categoria	Descrizione
Lame	Tra queste il Pugnale, armi leggere semplici e la Sciabola, arma preferita dai pirati, in quanto massiccia ma anche relativamente maneggevole.
Armi da fuoco	Pistole e trabucchi, sebbene praticamente impossibili da ricaricare durante uno scontro ravvicinato, possono devastare il morale degli avversari se usate all'inizio del combattimento.

Pugnale e Sciabola

La proprietà di una lama e la sua influenza sul combattimento viene tenuta in considerazione nel testo.

Pistola

Gli effetti della pistola vengono considerati automaticamente nel testo.

Trabucco

Simile ad una pistola, il trabucco possiede una canna dalla bocca allargata che permette di colpire più facilmente, concedendoti un bonus di +1 al risultato dei dadi nelle prove di Difficoltà(X)(armi da fuoco). Questo bonus si somma a quello eventualmente ottenuto dalla competenza in armi da fuoco.

Munizioni

Per utilizzare le armi da fuoco occorrono: *pallini di piombo, stoppa e polvere da sparo*. Ogni munizione è in realtà composta da ciascuno di questi materiali. Prima di ogni scontro, le armi devono essere ricaricate. Sarà il testo ad indicarti il momento giusto in cui farlo, consumando una unità di munizioni per ogni arma ricaricata. Le armi da fuoco non possono essere ricaricate mentre si è impegnati in uno scontro corpo a corpo. Le munizioni vanno segnate nel registro sotto la voce *munizioni* e non possono superare le 4 unità.

11. IL BOTTINO

Cosa sarebbe un pirata senza il suo bottino? Nelle tue avventure, se sarai fortunato, accumulerai ogni sorta di ricchezze. Ogni moneta, gioiello o altro oggetto prezioso ti capiti di trovare dovrà essere segnato nel *registro*. Questo tipo di oggetti non occupa spazio nella lista degli *oggetti* ma va segnata sotto la voce *bottino.*

Nell'epoca e nel luogo dove sei nato si utilizzano una ampia varietà di monete e valute diverse. Ciò nonostante durante questa avventura utilizzerai soltanto il *Pezzo da Otto (P)* e il *Real d'Argento (R).* Un Pezzo da Otto equivale a 8 Real d'Argento. Per completezza d'informazione, considerare che 1 Pezzo da Otto ha valore convertito di circa 256 euro. Ai fini del gioco, anche le gemme sono considerate come denaro corrente e possono essere usate per pagare servizi in base al loro valore.

12. OBBIETTIVO DI QUESTO LIBRO

Nel primo libro della serie pirati, dovrai riuscire a trasformare Jeff Rocknan da semplice ragazzino a capitano di vascello. Non importa in che modo riuscirai nell'impresa, se comportandoti con onore o con empietà.

13. SOPRAVVIVERE ALLA STORIA

In questo gioco non dovrai solamente sopravvivere, bensì *sopravvivere alla storia.* Le tue gesta verranno narrate ai bambini, raccolti attorno al focolare nelle fredde sere d'inverno? Oppure la tua vita passerà inosservata? A queste domande sarai tu a dover rispondere!

Ogni azione degna di nota ti farà accumulare *Punti di Fama* o *Punti di Infamia*. Maggiore sarà la tua quantità di *punti* e più probabilità avrai di finire sui libri di storia una volta terminata l'avventura.

14. PUNTI DI FAMA

Rappresentano le tue azioni nobili, estremamente fortunate o onorevoli. Si accumulano agendo con virtù, valore e dignità.

15. PUNTI DI INFAMIA

Rappresentano le tue azioni disonorevoli, infami o estremamente egoistiche. Si accumulano agendo con sprezzo dei valori e senza dimostrare alcuna pietà.

16. TERMINE DELLA CARRIERA

L'avventura presente in questo libro non termina, ma semplicemente s'interrompe. In questo caso tieni da parte il registro, poiché ne avrai bisogno per affrontare il secondo libro di questa serie, *New Providence*. Se qualche drammatico evento dovesse portarti a concludere prematuramente l'avventura, dovrai invece recarti al paragrafo 320 e tirare le somme della tua carriera piratesca, seguendo le istruzioni riportate.

AVVERTIMENTO

Si avverte il lettore che molte scene descritte nel libro trasudano truculenza; anche se ciò non per forza rispecchia il gusto personale degli autori, le suddette scene sono funzionali alla caratterizzazione dei personaggi descritti. Pur non rischiando nulla voi stessi, il vostro personaggio potrebbe ritrovarsi ridotto a brandelli in decine di modalità diverse. Vi consigliamo pertanto di armarvi di coraggio e pelo sullo stomaco. Buon arrembaggio!

0

Giamaica, Port Royal, 7 Giugno 1692

La tua amata città natale, Port Royal, è covo di pirati e assassini di ogni specie provenienti da diverse zone del mondo; inglesi, francesi, spagnoli, olandesi, ma anche danesi, svedesi e non di meno indigeni e schiavi liberati provenienti dall'Africa. Alcuni in cerca di ricchezza, altri di gloria, altri ancora di vendetta, mercanti, pirati, corsari e mercenari senza scrupoli hanno fatto di Port Royal il luogo ideale dove fare affari, di qualunque affare si tratti. Effettivamente, da quel che hai potuto vedere in giro per le taverne, tutti i pirati che battono le acque caraibiche vengono qui a dividere il loro bottino e spenderlo in donne e festeggiamenti; qui, a Port Royal, dove lo status sociale è determinato dal numero di pistole legalmente possedute. E' proprio a causa di queste peculiarità che questa città viene spesso ribattezzata la “Sodoma del nuovo mondo”.

Oggi è Sabato ed è il giorno del tuo tredicesimo compleanno. Appena sveglio, tua madre Marion ti si avvicina:

“Jeff, è un giorno importante per te e per questo voglio farti un regalo importante...”

Ti avvicini trepidante di emozione. Vorresti domandare di cosa si tratta ma cerchi di contenerti e attendere.

“Da oggi sei un uomo e come tale devi essere in grado di difenderti...”

Mentre dice questo ti porge un pugnale che ha tirato fuori da sotto al cuscino.

“...non darti pena quando dovrai usarlo figlio mio, se servirà a salvarti la vita...”

Afferri il pugnale e lo intaschi con gioia *(aggiungi 1 Pugnale Intarsiato tra gli oggetti posseduti; d'ora in poi non potrai più separartene volontariamente, se non per lanciarlo addosso a un nemico, s'intende!)*, poi accenni un saluto ma tua madre riprende a parlare:

“Prendi anche questo borsello. Contiene 3 *reales d'argento*. E' tutto ciò che sono riuscita a risparmiare. Non basteranno a sfamarti per molto quindi ti converrà trovare un lavoro a meno che tu non voglia crepare in una nave pirata, come quello stolto di tuo padre. “

Prendi il borsello e lo nascondi *(aggiungi le monete al registro sotto la voce Bottino)* al sicuro da eventuali sguardi indiscreti.

“Ora vai! Ricordati che non si è mai troppo cauti; ragiona sempre molto bene prima di prendere le tue decisioni...”

Ti avvicini a Marion e l'abbracci teneramente poi ti congedi, uscendo dalla stanza. Mentre scendi le scale del bordello la senti scoppiare in lacrime e il tuo cuore ha un sobbalzo; anche se conti di rivederla un giorno, sai che potreste stare lontani per molto tempo.

La strada è molto trafficata. Sono le ore dieci del mattino e come sempre la città brulica di persone affaccendate nelle più diverse attività. Ti trovi nella parte est della città, su *High Street*, a poca distanza dalle porte che conducono all'esterno della città, verso la lingua di terra chiamata *palisades* che collega con il resto della Giamaica. Un grande trambusto, proveniente dall'esterno delle mura, attira la tua attenzione. Ad ovest, oltre la fine della strada, si trova il porto, con le sue locande malfamate sempre piene di avventurieri in transito.

Se vuoi dirigerti al porto, cammina fino al 1, altrimenti, se vuoi controllare cosa sta succedendo fuori dalle mura, corri al 148**.**

1

Ti incammini verso ovest in direzione al porto. Anche se le calde raccomandazioni di tua madre ti spingono a voler cercare un lavoro onesto, consideri la realtà; le tue speranze da lavoratore sono al massimo quelle di diventare un servo, un garzone per qualche burbero oste o mercante della città. D'altro canto la vita di mare potrebbe condurti alla rovina ma anche alla conquista di tesori inimmaginabili e questo pensiero ronza nella tua testa incessantemente.

Passeggi in direzione al porto cercando di non pensare al futuro, gustandoti questa giornata di sole. Alcuni ragazzini non molto più piccoli di te giocano davanti alla chiesa di *St. Peter*, tra loro scorgi Ed, uno dei tuoi migliori amici, impegnato in un combattimento con le spade di legno. Decidi di non distrarlo e ti incammini tra le viottole del mercato, quando noti un cartello appeso all'esterno della macelleria del vecchio George Flinn: “Cercasi aiutante”.

Avanzi ancora raggiungendo finalmente la zona portuale. Oggi è una giornata movimentata, un nuovo carico è arrivato dal vecchio continente e al molo i facchini si avvicendano a ritmo frenetico. Un personaggio dall'aspetto abbruttito grida a squarciagola:

"Due real d'argento a chi ci aiuta a scaricare la mercanzia! Fatevi avanti!"

Di fronte al molo, la *Tortuga Tavern* non ha ancora aperto i battenti, ma il portone è semiaperto e supponi che a quest'ora vi siano solo gli inservienti intenti a pulire.

Se desideri accettare l'ingaggio come facchino, vai al 156. Puoi anche tornare al mercato e proporti per il posto da aiutante macellaio 44 o curiosare nella taverna 196.

2

Remate verso ovest dosando le vostre energie e le vostre provviste. Purtroppo lungo il percorso non avvistate altro che gabbiani e delfini.

Scegli se vuoi andare ad ovest 294 o est 122.

3

Guadagni 2 punti di fama.

L'ultimo fendente è stato critico, e toglie alla bestia la capacità di reggersi sulle zampe. Senza indugiare, mettete fine alla sua vita con un paio di colpi ben assestati e poi vi lasciate andare a terra esausti, in preda ad una risata nervosa. Avete sconfitto la bestia ma per poco non ci lasciavate la pelle.

Vai al 57.

4

Guadagni 1 punto di Fama.

La battaglia si scatena in un lampo. Raccogli la sciabola di un marinaio morto e ti prepari a combattere i filibustieri per difendere la tua vita e quella dei tuoi compagni. Riesci a respingere i colpi che arrivano da ogni direzione mentre ferisci il maggior numero possibile di pirati. Ti fai largo tra la massa di combattenti fino a scontrarti con un individuo spaventoso. Si tratta di un robusto pirata dalla lunga barba nera legata con lacci colorati, che porta una vistosa bandoliera dove spiccano pistole in gran numero. I suoi occhi sono carichi d'odio e si lancia su di te brandendo due lucenti sciabole.

Se vuoi tentare un colpo basso, fai una prova di Difficoltà(5) sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce, vai al 129, altrimenti non hai altra scelta se non affidarti alla tua sciabola, andando al 27.

5

Guadagni 1 punto di Fama

Avresti potuto approfittare del suo momento di debolezza per compiere un attacco letale, ma hai preferito dimostrare che occorre essere leali, oltre che brutali, per essere un vero pirata. Il capitano, così come tutta la ciurma, ha notato il tuo atteggiamento corretto e ha riconsiderato le sue decisioni. Abbassando le sciabole appena liberate dalla morsa del terreno, dimostra le sue intenzioni di interrompere il combattimento.

Vai al 46.

6

Brandisci il pugnale con fare sicuro e ti lanci verso l'avversario cercando di evitare la sua affilata corsesca.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute del marinaio retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(5). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il marinaio è morto, vai al 262, altrimenti vai al 68.

7

Il capitano è giovane ma determinato, estrae le sue due sciabole e si scaglia su di te con evidente rabbia mentre la sua ciurma crea un cerchio attorno a voi impedendoti ogni via di fuga. Questo avversario è immune alla caratteristica speciale *Attacco Mortale*.

Se cerchi di approfittare del suo stesso slancio per provare a sbilanciarlo fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se rie-

sce vai al 254 altrimenti al 211.
Se vuoi lanciare il coltello nella sua direzione vai al 58.
Se ti prepari a parare i suoi colpi vai al 177.

8

Ti giri di scatto lanciandoti in una fuga forsennata verso le porte della città. Se avevi perso il tuo pugnale riesci a raccoglierlo prima di schizzar via (segnalo nel registro). I pirati imprecano contro di te e una pioggia di pugnali fende l'aria in tua direzione.

Esegui una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 127 altrimenti vai al 261.

9

Colpisci con precisione e velocità, provando in tutti i modi a non incrociare la lama dello spadone brandito dal mercenario.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello, altrimenti i tuoi colpi vengono assorbiti dalla sua resistente corazza.
Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti i suoi colpi lenti non riescono a scalfirti.

Se l'avversario è morto, vai al 231, altrimenti vai al 119.

10

"Oh, ma guarda... i nostri giovani ladri disertori! E noi, cosa facciamo ai disertori?" - urla il capitano girandosi verso i suoi arcigni marinai.
"Morte! Morte! Morte!" - rispondono prontamente i pirati in un macabro coro.

Se vuoi cercare di convincere Redskull a risparmiarvi, fai una prova di Difficoltà(6)(charme, marineria). Se riesce, vai al 270 altrimenti vai al 103.

11

Sei completamente nudo e i pirati, senza alcuna pietà, ti scherniscono e ti martellano con dolorosi calci e pugni mentre ti fanno allontanare. Coprendoti le parti intime, torni verso la città in uno stato a dir poco pietoso (ricordati che senza vestiti, puoi soltanto trasportare due oggetti a scelta).

Un vecchio contadino, commosso dalla tua situazione, decide di regalarti qualche indumento logoro, per evitarti la vergogna di sfilare a Port Royal in tenuta adamitica.

Il cordiale anziano ti regala un Vestito Comune. Segnalo nel registro e ricordati che non possiedi più ne stivali ne cintura.

Vai al 1.

12

La taverna è aperta e sta servendo il pranzo a lavoratori e marinai. Ti avvicini al bancone e domandi all'oste cosa può servirti. Ha un ottimo stufato di fagioli e del *Kill-Divil*, un rum grezzo prodotto dalle distillerie locali.
Un pasto e una bottiglia di rum costano 1 *real* (se intendi rifocillarti, sottrai quella quantità dalle monete possedute) ma

possono far tornare al massimo il tuo stato di salute.
Tra urla e schiamazzi una conversazione attira la tua attenzione; un vecchio pirata, già inebriato dall'alcool nonostante l'ora, sta chiacchierando con alcuni compari.
" ...quelli si che erano bei tempi...Morgan è stato il miglior governatore di Giamaica...ve lo garantisco..."
Un ossuto marinaio interviene.
"Cosa stai farneticando vecchio? Morgan ha tradito tutti i suoi migliori amici per mettere le mani sulla Giamaica! Era una maledetta sanguisuga... ecco cosa!"
Gli altri marinai presenti intervengono nella discussione.
"Forse hai ragione! Comunque, nessuno peggiore che l'attuale governatore... "
"Già, non ne parliamo! Il nuovo governatore, quel dannato John White sta rovinando i nostri affari...attualmente piazzare la merce saccheggiata è diventato quasi impossibile...i ricettatori temono rappresaglie e ancor di più la forca..."
"Per la barba di Drake! Se continua così ci toccherà abbandonare il nostro onesto lavoro...ah, ah, ah!"
La risata generale che echeggia nella taverna viene interrotta soltanto da una voce roca che chiede altro rum.

Se vuoi avvicinarti ai pirati e proporti come mozzo, vai al 278. Se invece preferisci uscire dalla taverna vai al 19.

13

“Ascoltami bene, selvaggio! Ora tu mi dirai cosa diavolo sta succedendo o ti strapperò la lingua a morsi... è tutto chiaro?”
Pronunci queste parole con una espressione di sdegno, mentre afferri saldamente l'*arawak*.

Fai una prova di Difficoltà(7)(charme). Se riesce, vai al 147, altrimenti vai al 205.

14

Cerchi di non farti spaventare dall'ambiente tetro e inospitale e procedi a passo lento nell'acquitrino. La melma fredda e densa ti fa desiderare ardentemente di non aver mai lasciato il villaggio *arawak*, ma procedi imperterrito lasciandoti guidare soltanto dall'istinto e dalla memoria. Per ore procedi in direzione sud senza intravedere mai la fine della palude, accompagnato dal rumore degli insetti e dei piedi che affondano nel fango.

Se possiedi una torcia vai al 284, altrimenti fai una prova di Difficoltà(4). Se riesce vai al 284, altrimenti vai al 257.

15

La battaglia si scatena e ti guardi attorno combattuto da una profonda indecisione, ma alla fine scegli di combattere dalla parte dei pirati; almeno tra loro non sarai più uno schiavo e potrai goderti la tua libertà. Afferri la sciabola di un marinaio morto (segnala nel registro) e ti dirigi come una faina verso gli alloggi di *Wright*, dove sei certo si stia nascondendo. Entri nel quadro di poppa sfondando la porta con un paio di calci ben piazzati e infine raggiungi le stanze del mercante con uno sguardo assassino negli occhi. Lo fissi con rabbia mentre ti avvicini lentamente sciabola alla mano.
“N-no.. Rocknan, fermati! Non puoi volermi uccidere sul serio, dopo che ti ho salvato da quei porci spagnoli a Santiago!”
Rivoli di sudore scendono dalla fronte del povero mercante mentre agita le mani come a voler tenerti lontano.
“Io sono Thunderbrat!” urli con tutto il fiato che hai in gola mentre alzi il braccio pronto a colpire.

Se vuoi vuoi costringerlo a salire sul ponte e ordinare ai suoi uomini la resa, vai al 55
Se preferisci ucciderlo a sangue freddo, vai al 303

16

Il grosso pirata barbuto ti scruta con fermezza:
"Solo un uomo mi chiamerebbe così... ed è morto!"
Istintivamente il dito calca il grilletto; un fragoroso sparo ti colpisce di striscio. Grazie ai tuoi riflessi riesci a limitare i danni ma il tuo stato di salute retrocede comunque di 1 livello.
"Edward Teach, maledetto idiota!" - gridi dolorante - "Sono Jeff Rocknan... Thunderbrat!"
Il villoso personaggio sembra trasalire; d'un tratto lascia andare il trabucco e si china per soccorrerti.
"Che il diavolo ti porti Jeff, potevi anche dirlo subito..."
Mentre ti aiuta a sorreggerti, vi dirigete alla taverna più vicina per bere del rum ricordando i momenti passati, per scordare questo increscioso incidente.

Vai al 208.

17

Guadagni 1 punto di Fama

Il tuo colpo deciso danneggia i legamenti del piede destro del capitano che casca a terra in preda a dolori lancinanti. Il suo stato di salute retrocede di 1 livello.
Mentre ti alzi di scatto grazie ad un agile balzo, la sua ciurma visibilmente impressionata dalla tua scaltrezza si zittisce di colpo e rimane in attesa della tua prossima mossa.

Se impugni il tuo pugnale con entrambe le mani e lo affondi nella nuca del capitano temporaneamente inerme, fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce vai al 18 altrimenti vai al 49.
Se decidi di dargli una pedata sul fondo schiena, deridendolo davanti alla ciurma, vai al 221.

18

Guadagni 1 punto di Infamia

La lama del tuo pugnale affonda trafiggendo la nuca dello sventurato capitano che crolla al suolo privo di vita. La ciurma dapprima incredula si fionda su di te urlando e imprecando.

Se decidi di rimanere sul posto pronto a combattere qualunque pirata abbia il fegato di sfidarti vai al 249. Se preferisci darti alla fuga approfittando della confusione, corri al 8.

19

Stai camminando pacificamente lungo la via principale quando l'aria si fa stranamente calda. Non fai in tempo a domandarti cosa possa esserne la causa; una violenta scossa fende il molo di fronte a te, facendone precipitare una parte in mare. Noti con orrore che alcune persone sono state ingoiate dalla terra fino all'altezza del collo e ora urlano disperate. Tra il tumulto dei marinai e dei cittadini di passaggio, un'altra scossa, ancora più violenta, fa crollare alcuni edifici attorno a te e il mare inizia ad invadere implacabilmente la città; è in corso un violento terremoto. La terra trema a più riprese. Lungo le strade, la gente si accalca per cercare di abbandonare la città e attorno al portone principale si sta già formando un notevole ingorgo di persone pronte a tutto pur di aver salva la vita. Lamentevoli scene di violenza tra cittadini, giustificate soltanto dal terrore del momento, rendono la situazione ancora più drammatica. Come molti altri, anche tu corri per la strada cercando di evitare i pezzi di cornicione che precipitano come meteore.

Se vuoi cercare di salvare Marion, raggiungi il bordello più in fretta che puoi, al 159. Se intendi salvarti tuffandoti in mare, precipitati al 151, altrimenti dirigiti all'uscita principale correndo al 30.

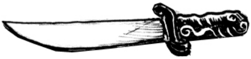
20

Ti trovi faccia a faccia con quest'energumeno senza nemmeno uno straccio di arma da brandire. Non hai tempo di elaborare complesse strategie.

Se lo desideri puoi affidarti ad un colpo basso, tentando di colpirlo tra le gambe con una ginocchiata. Fai una prova di Difficoltà(7) sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce vai al 35 altrimenti il tuo colpo basso non sortisce effetto e vai al 253.

Puoi tentare di colpire il capitano al viso con un pugno, superando una prova di Difficoltà(6) sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce, il suo stato di salute retrocede di 1 livello altrimenti non subisce danni.

Vai al 253.



21

Essendo un comune membro della ciurma la tua quota è di 5 *pezzi da otto*. Una volta diviso il bottino la taverna riapre i battenti e si da il via alla festa.

Segna le monete nel registro e vai al 180.

22

Il massiccio blocco di pietra precipita su di te e non hai tempo di evitarlo. Riesci a sentire il rumore delle tue ossa che si frantumano prima di esalare il tuo ultimo respiro. Sei morto e la tua avventura finisce qui; vai al 320 per scoprire come verrai ricordato.

23

Guadagni 1 punto di fama

Riesci a ferire lo squalo scansandoti all'ultimo istante. L'animale si allontana riprendendo a girarti attorno, da una distanza maggiore. Dopo alcuni minuti, scoraggiato, decide di scordarsi di te dirigendosi verso il mare aperto.

Vai al 255

24

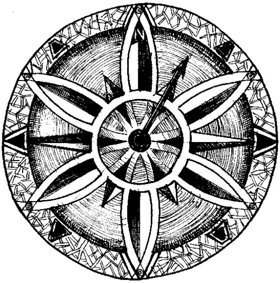
Il macellaio non sembra avere intenzione di sprecare tempo con te e ti intima di levare il disturbo, prima che perda la pazienza. Conosci quell'uomo da una vita e non intendi fargli alcun male, quindi ti giri su te stesso ed esci dalla sua puzzolente bottega senza proferire parola.

Se desideri fare un giro al mercato, vai al 227.
Se preferisci andare al porto per ristorarti in una taverna, vai al 12.

25

Remate in direzione Nord e ben presto intravvedete la terraferma a parecchie miglia di distanza. Il vostro cuore e i vostri muscoli, con rinnovato vigore, pulsano seguendo un ritmo incalzante mentre vi avvicinate alle bianche spiagge di Giamaica. Al tardo pomeriggio raggiungete finalmente la terra, stremati dallo sforzo continuato. Purtroppo una forte risacca trascina la vostra scialuppa, che si schianta irrimediabilmente sugli scogli. Vi trovate in una zona disabitata, con tutta probabilità su una delle tante baie sparse nel tratto di costa tra Port Royal e Port Morant. Le esigue provviste rubate da Ed la notte della fuga sono ormai esaurite e valuti la situazione: vi rimane si e no mezz'ora di luce e la vegetazione della costa sembra un groviglio di rovi, mangrovie nere, liane e bambù. D'altro canto senza provviste potreste non avere le forze di raggiungere la civiltà e questo non lo vuoi permettere. Vi addentrate nel fitto della giungla, dove la luce del sole, già pallida a causa dell'ora è ancora più affievolita. Dopo un breve giro di perlustrazione trovate una zona ricca di piante di banana. Fortunatamente, riuscite a raccoglierne a sufficienza per sfamarvi questa sera. Una volta raccolta la frutta e un po di legna, tornate alla spiaggia.

Se possiedi un acciarino puoi accendere un fuoco andando al 291, oppure se non puoi o non vuoi farlo, vai al 39.



26

Perdi 1 punto di Fama (se non ne possiedi, perdi 1 punto Infamia)

Non intendi rischiare la vita in questo modo; evidentemente non sei ancora pronto per battaglie del genere. Torni di corsa sulla *Bookaneer*, rifugiandoti sottocoperta. Sul ponte del mercantile spagnolo la battaglia volge al termine e il risultato è una netta vittoria per i pirati del capitano Redskull. Gli schiamazzi della ciurma e i deboli lamenti dei feriti si sostituiscono allo sferragliare della battaglia mentre esci all'aperto con passo plumbeo. Sei felice di constatare che Ed è ancora vivo, sebbene lui non possa dire altrettanto; la tua codardia non è passata inosservata e sebbene tu sia una semplice recluta in tenera età, probabilmente i tuoi compagni non l'hanno presa tanto bene.

Se in precedenza avevi tentato la fuga assieme a Ed, vai al 290. altrimenti vai al 251.

27

Brandisci la sciabola con entrambe le mani e cerchi di non farti intimorire dall'aspetto terrificante del tuo avversario e dalle due massicce sciabole che impugna. Finti un paio di colpi poi, alla velocità del tuono, affondi la lama per colpire l'avversario.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, il suo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti il colpo non va a segno.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce, il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporti ferite.

Se vuoi tentare un colpo basso, fai una prova di Difficoltà(5) sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce, vai al 129, altrimen-

ti continua a leggere.
Se lo stato di salute del pirata diventa "Morente", vai al 69, altrimenti vai all'inizio di questo paragrafo.

28

Confidi solo nella tua arma per risolvere questa situazione; senza pensarci troppo, provi a compiere un affondo sperando nella buona sorte.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute del capitano retrocede di 1 livello. Se la prova riesce con un risultato di 12, lo stato di salute del capitano retrocede di due livelli.

Se il capitano è morto vai al 29, altrimenti vai al 184.

29

Guadagni 1 Punto di Infamia

La lama della tua arma affonda trafiggendo il cuore dello sventurato capitano che annaspa alcuni istanti prima di crollare inerte. La ciurma dapprima incredula si riversa su di te urlando e imprecando.

Se decidi di restare sul posto pronto a combattere qualunque pirata abbia il fegato di sfidarti vai al 249. Se preferisci provare a darti alla fuga approfittando della confusione, corri al 8.

30

Cerchi di guadagnare spazio verso il portone principale della città ma la faccenda si rivela molto più difficile di quanto pensassi. Una folla impazzita si accalca all'uscita e le guardie, invece di agevolarne il passo, cercano di disciplinarli a suon di lama. Vieni spintonato più volte fino a cadere a terra; la gente ti calpesta come se non esistessi.

Fai una prova di Difficoltà(6)(atletismo). Se riesce, non riporti ferite altrimenti il tuo stato di salute retrocede di 1 livello. Con molta fatica riesci a rimetterti in piedi, ma ti rendi conto che uscire illesi dal portone principale è un'impresa ardua.

Se vuoi raggiungere il porto e cercare di salvarti tuffandoti in acqua, vai al 151. Se invece sei deciso ad uscire dal portone, prosegui impavido al 108.

31

Con un colpo di reni riesci a rimetterti in piedi in un balzo. Il capitano nel frattempo si dimena nel tentativo di liberare le sue armi, lanciando imprecazioni da manuale.

Se pensi sia il momento di finirlo col pugnale, vai al 135.
Se preferisci lasciare al tuo avversario il tempo di raccogliere le sciabole, aspettalo al 5.

32

Uno dei marinai è molto più corpulento ma l'altro è veloce come il vento. Ti nascondi dietro a un albero, osservando la scena con attenzione. Dopo vari colpi andati a vuoto, il pirata corpulento trancia di netto il braccio sinistro del suo avversario, lasciandoti impietrito. I compagni indietreggiano; a quel punto il capitano interrompe la furia omicida del gigante.

“Bravo Buck! Hai dimostrato che Jack non è altro che un incapace! Non gli mancherà molto quel braccio che ha perso! Ahr! Ahr! Ahr!“.
Tutti ridono di gusto alla battuta del capitano, compreso Buck che rinfodera la sciabola ponendo fine al duello e risparmiando la vita dell'avversario.
Quando il gruppetto si avvia verso la nave, noti che Jack, sconvolto dalla perdita del braccio, afferra la sciabola al suolo e si avvia con fare minaccioso verso il suo nemico; ha chiaramente l'intenzione di sfruttare la distrazione dei compagni per colpirlo alle spalle.

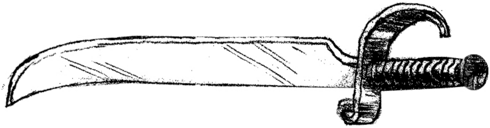
Se vuoi gridare e avvertire Buck vai al 115, se preferisci stare ancora ad osservare vai al 181 altrimenti dirigiti al porto andando al 1.

33

Guadagni 1 punto di Fama.

Riesci a strappargli una sciabola per suo grande sconcerto (puoi segnarla nel registro). La ciurma è visibilmente colpita dalla tua audacia e hai quasi l'impressione che simpatizzino per te. Con uno scatto deciso indietreggi preparandoti ad affrontare la prossima mossa del tuo avversario.

Vai al 124.



34

Il capitano viene inevitabilmente sopraffatto, cadendo sotto gli inclementi colpi dei militari spagnoli. I presenti si disperdono fuggendo all'impazzata ma tu preferisci rimanere e combattere. Il tuo amico Ed, nel frattempo, sta tenendo testa a due soldati, i quali lo inseguono imprecando sulle scale che portano al primo piano.

Lo perdi di vista, concentrandoti sui nemici più vulnerabili, tra cui un soldato dall'aspetto stremato che ti sta dando le spalle. Quando stai per raggiungerlo senti una fitta lancinante al costato; ti volti d'istinto e ti trovi davanti il capitano delle guardie (il tuo stato di salute retrocede di 1 livello). Ti squadra con sufficienza dall'interno della sua corazza di metallo, puntandoti lo stocco appena intinto nel tuo sangue.

"Rindete o tendré que matarte, niño estupido!"

Non capisci lo spagnolo ma sai che devi effettuare una scelta decisiva. Ti guardi attorno velocemente: le speranze di vittoria sono infime ma la via per l'uscita è libera. Potresti tentare la fuga.

Se decidi di combattere, ti chini di scatto passando sotto alle gambe dell'incredulo capitano, mentre con un gesto fluido estrai la tua arma pronto a colpire al 246.

Se hai intenzione di fuggire, vai al 189.

Se pensi sia saggio arrendersi, vai al 139.

35

Guadagni 1 punto di Infamia

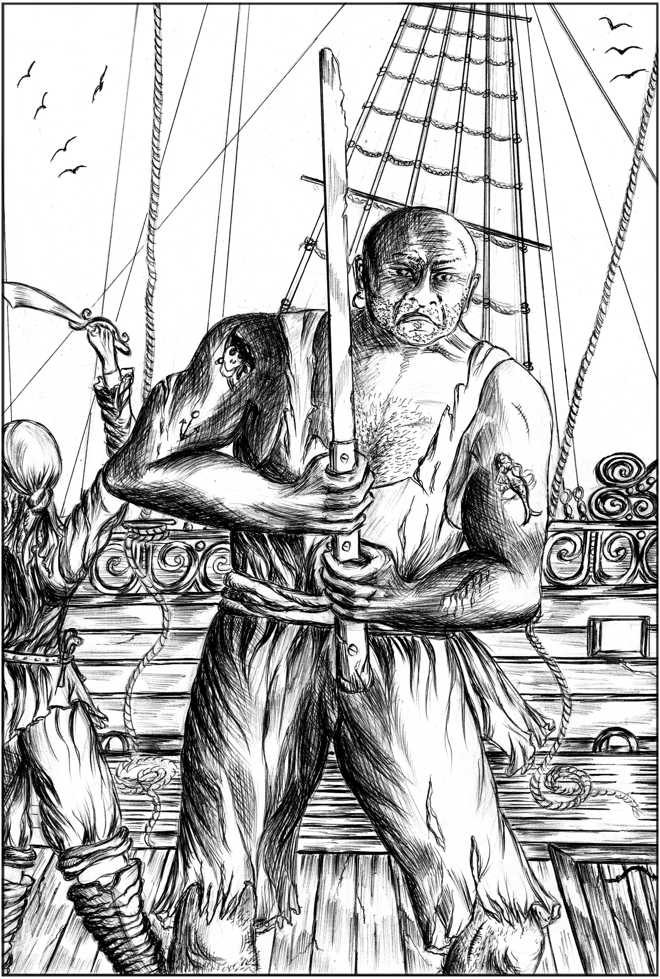
La ciurma ti guarda con sdegno ma non riesce a contenere le risate. Il capitano lascia andare le sciabole e si accascia al suolo ululante; la tua ginocchiata impietosa ha colpito duramente. Raccogli le sue sciabole da terra e ti avvicini al pirata senza abbassare la guardia.

Se vuoi mettere a segno un colpo incrociato con le sciabole per mozzare la testa del tuo rivale, vai al 235.
Se desideri concedergli la vita, abbandonando il combattimento, vai al 226.

36

Ti fai strada tra la moltitudine di corpi insanguinati fino a raggiungere la prua della nave. Sul bompresso, aggrappato con la mano sinistra ad una solida cima, un mastodontico marinaio trancia letteralmente in due uno dei tuoi compagni. La sua arma, un grosso machete artigianale dalla lama scheggiata, volteggia nell'aria spruzzandoti in faccia il sangue del tuo malcapitato compagno. Con un balzo che fa tremare il ponte della nave si piazza davanti a te impugnando il machete con entrambe le mani, squadrandoti dall'alto dei suoi due metri con un ghigno di disprezzo.
Sebbene incredibilmente forte, il gigantesco marinaio si trova già in pessimo stato; dalle sue profonde ferite sgorga sangue in abbondanza e per questo combattimento puoi considerare il suo stato di salute iniziale come Malridotto.

Se possiedi una pistola carica puoi utilizzare il colpo in canna per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce, vai al 186, altrimenti continua a leggere. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine dell'arrembaggio, anche nel caso dovessi tornare in questo paragrafo. Se il colpo fallisce, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 269.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 113.
Se vuoi tentare di colpire una delle numerose ferite che solcano il suo corpo, vai al 47.



37

Decidete che è ora di procedere verso Nord, e ben presto scorgete terra all'orizzonte. Le coste lussureggianti e le distanti montagne ti convincono possa ancora trattarsi della tua amata isola: Giamaica. Iniziate a remare con maggiore energia, il vostro morale raggiunge altissime vette per sprofondare inesorabilmente verso i più profondi baratri. Infatti, qualche ora prima dell'imbrunire, avvistate le minacciose vele di uno sloop che batte bandiera pirata e prima che possiate neppure pensare di sfuggirgli, il capitano Redskull vi raccoglie dal mare con un'espressione beffarda in volto.

Vai al 10.

38

Il ponte è in fermento. Ogni uomo della ciurma sembra essere indaffarato mentre la *Bookaneer* si avvicina sempre di più al mercantile spagnolo (se possiedi armi da fuoco scariche, è il momento di caricarle).

Quando mancano una cinquantina di metri all'abbordaggio, la vostra imbarcazione effettua una brusca virata a sinistra e una voce possente risuona sopraccoperta: "Fuoco a dritta!".

Un boato impressionante squarcia la calma. Le palle chiodate sparate dai cannoni danneggiano le vele nemiche, colpendo anche un gran numero di marinai.

La *Bookaneer* esegue quindi una veloce manovra per avvicinarsi abbastanza da poter lanciare i rampini.

"All'arrembaggio" - grida il capitano dando inizio all'attacco; scarica le sue due pistole sui primi bersagli a tiro, poi estrae una sciabola e un pugnale, immergendosi nella battaglia.

Come il resto della ciurma, salti sul ponte dello sloop spagnolo. Non riesci più a vedere Ed e speri che la sorte sia con lui in questo primo scontro.

Vai al 149

39

Dopo una abbondante cena a base di banane, vi addormentate cullati dal vento e dal rumore delle onde che si infrangono sulla spiaggia. Fa freddo e il vostro stomaco brontola, ma riuscite comunque a riposare qualche ora.

Il tuo stato di salute avanza di 2 livelli. Se ne possiedi, puoi utilizzare una dose di *kuka,* andando al *195* poi continua a leggere da questo punto.

Vai al 112.

40

Il capitano si lascia scappare una risata di soddisfazione mentre ti gira attorno pronto a colpirti. Di scatto, sferra due fendenti fenomenali.

Fai una prova di (A)Difficoltà(5). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riesce a colpirti.

Vai al 20.

41

La radura è circondata da alcuni provvidenziali *Trumpet Tree*, alberi simili al bambù che producono un frutto rosso, dalla polpa dolce e nutriente. Ne raccogliete a sufficienza, mentre fate conoscenza con la fauna del luogo: avvistate armadilli, opossum, procioni e topi muschiati, ma fortunatamente non trovate traccia dei temibili alligatori. Dopo esservi saziati con i deliziosi frutti, preparate un fuoco e due brande di bambù sollevate da terra per evitare sgradevoli incontri notturni. Tra i rumori degli animali e il freddo umido pungente, la notte scorre agitata ma vi permette comunque di recuperare le energie.
Il tuo stato di salute avanza di 2 livelli. Se ne possiedi, puoi utilizzare una dose di *kuka,* andando al *195* poi continua a leggere da questo punto.

Se vuoi procedere a est verso Port Morant, vai al 81.
Se preferisci fare una deviazione e marciare verso sud, in direzione alla costa, vai al 289.

42

Il tuo pugnale inizialmente viaggia sulla traiettoria giusta ma una improvvisa folata di vento ne altera il percorso facendolo finire oltre il cerchio creato dalla folla. Ora sei disarmato e dovrai fare affidamento sulle sole mani fino alla fine del combattimento, o fino a quando non riuscirai a strappare un'arma all'avversario (potrai recuperare la tua arma soltanto a fine scontro).

Fai una prova di (A)Difficoltà(5). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello altrimenti non riporti ferite.

Vai al 20.

43

La notte scorre agitata, tra il puzzo nauseabondo che invade gli ambienti sottocoperta e gli insopportabili scherzi dei vostri nuovi compagni. Nonostante le scomodità, una bella dormita e un rancio caldo ti hanno permesso di recuperare le energie: il tuo stato di salute avanza di 2 livelli oppure torna al livello massimo nel caso tu possieda la competenza in *marineria* (aggiorna il registro). Al risveglio hai finalmente il tempo di guardarti attorno; sei sorpreso da come un branco di criminali possano essere così organizzati. Nella nave non manca nulla, sebbene tutto sia razionato, e vi sono persino galline rinchiuse in piccole gabbie, grazie alle quali si ha una produzione giornaliera di uova. Ogni cosa sembra studiata per funzionare meglio in situazioni di difficoltà, le mensole e i tavoli sono montati su corde, pesanti barili vengono usati come sgabelli e le armi e gli attrezzi tenuti sempre puliti e pronti all'uso.

Dopo dodici ore di viaggio in direzione sud-est, all'alba del 8 Giugno 1692, la vedetta si precipita giù dalla coffa e avverte il resto della ciurma:

"Un brigantino a palo! Si direbbe un mercantile spagnolo!"

Il capitano piomba fuori dalla sua cabina con un rasoio in mano, il sapone cosparso in faccia e mezza rasatura.

"All'armi ciurmaglia! C'è un bersaglio all'orizzonte! Tutti ai posti di combattimento!"- si gira in tua direzione, puntandoti contro il rasoio - "Tu e il tuo amico, trovatevi un'arma decente e preparatevi all'arrembaggio!"

L'armeria è al 167. Una volta effettuata la tua scelta, continua a leggere a partire da questo punto.

Mentre vi preparate, fai in tempo a notare che la vedetta sta prontamente issando una bandiera spagnola, per trarre in inganno la possibile preda.

Fai una prova di Difficoltà(6)(marineria). Se riesce vai al 38, altrimenti vai al 193.

44

Torni al mercato e ti presenti al cospetto di George Flinn, il macellaio. Vi conoscete poiché tua madre ti mandava spesso a comprare la carne da lui; la sua, diceva, è la più buona di tutta Giamaica.

"E cosi vorresti lavorare come macellaio? Bene! La paga da apprendista è di 3 reales a settimana! Sai qualcosa di come si taglia la carne?"

Tiri su le spalle, facendogli capire che non l'hai mai fatto in vita tua.

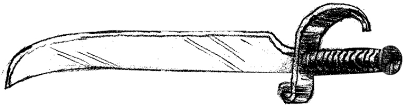
Fai una prova di Difficoltà(7)(charme). Se riesce vai al 259, altrimenti vai al 24.

45

I tuoi commenti sulla sua veneranda genitrice sortiscono un effetto prorompente. Roteando le braccia a mulinello si lancia verso di te con lo sguardo intriso d'odio, urlando come un ossesso.

Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce, il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti i suoi colpi imprecisi e goffi non ti scalfiscono nemmeno, dandoti modo di reagire.

Non ti resta altro che aggirarlo, cercando di colpirlo da dietro. Fai una prova di Difficoltà(6)(lame,atletismo). Se riesce, vai al 18, altrimenti vai al 282.



46

Il capitano ti stringe calorosamente la mano.
“Ti sei comportato con onore. Accetta l'invito di unirti alla ciurma come mozzo o vattene in pace”

Se decidi di accettare l'offerta vai al 118.
Se preferisci andartene, vai al 1.

47

Con il pugnale ben stretto in mano ti avvinghi al corpo sudato del massiccio marinaio, cercando di impedirgli di usare su di te il suo machete. Individui una profonda ferita sul costato e decidi di inciderla ancor più profondamente grazie al tuo affilato pugnale.

Fai una prova di Difficoltà(8)(lame,atletismo).
Se la prova fallisce il marinaio ti spinge all'indietro, facendoti barcollare per qualche istante. In questo caso vai al 105.
Se la prova riesce il marinaio si accascia su se stesso, con il corpo percorso da fitte lancinanti. Senza dargli tregua, incidi più volte la stessa ferita fino a farlo svenire dal dolore. In questo caso vai al 274.

48

Nonostante la sciabola sia una ottima arma da usare contro uno stocco, la maestria del capitano annulla ogni vantaggio che potresti avere dalle armi stesse.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute del capitano retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.
Se il capitano è morto, vai al 173, altrimenti vai al 230.

49

Sei pronto ad affondare la lama del tuo pugnale nella nuca dello sventurato capitano quando per un attimo il coraggio ti viene a mancare, scordando le parole di Marion che ti esortavano a non darti pena all'ora di utilizzare il tuo pugnale per difenderti. Il tuo colpo maldestro e titubante viene prontamente percepito dal tuo nemico che grazie ad uno scatto improvviso prova a rotolare di lato per evitare l'attacco.

Fai una prova di (A)Difficoltà(4). Se riesce il capitano si alza in piedi e vai al 124 altrimenti rimane a terra e vai al 178.

50

Grazie al tuo carisma, riesci a farti assegnare il lavoro meno fastidioso: trascorrere la giornata chino sul ponte della *Bookaneer*, sfregando energicamente con un lurido strofinaccio. La brezza leggera e l'incantevole vista ti sono di conforto, anche se i tuoi nuovi compagni sembrano non pensare ad altro che a tormentarti. Oltre alle mille battutine che ti riguardano, riesci a distinguere anche alcuni discorsi relativi ai progetti del capitano. Da ciò che ti sembra di aver capito, ha intenzione di compiere qualche saccheggio per poi ripiegare verso un temporaneo rifugio, ancora da stabilire.

Vai al 241.

51

Guadagni 2 punti di Infamia

Il corpo ormai senza vita del capitano avanza ancora verso di te grazie alla forza cinetica impressa nei suoi muscoli, ma il tuo mortale pugnale si trova ora piantato sulla sua fronte per immenso stupore dei presenti. Il possente capitano, crolla esanime a pochi passi da te mentre la ciurma dapprima incredula, si muove in tua direzione urlando e imprecando.

Se decidi di stare fermo sul posto, pronto a combattere qualunque pirata abbia il coraggio di fronteggiarti, vai al 249. Se preferisci tentare la fuga approfittando della ressa, corri al 8.

52

Vi trovate di fronte a uno dei più temibili predatori della Giamaica. I suoi occhi ferini vi scrutano mentre lo circondate, mantenendovi in costante movimento.

Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 293.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 125.

53

Guadagni 1 punto di fama

La lancia del tuo avversario va in frantumi davanti ai suoi occhi sbigottiti. In preda al panico, fugge a gambe levate lungo la spiaggia e il suo amico, sentendo che la lotta non può volgere ad un esito positivo, decide di fuggire anch'egli. I loro segugi, dopo un attimo di imbarazzo, li seguono emettendo lancinanti guaiti.
Ed ti guarda con un mezzo sorriso stampato in volto che sfocia in una risata di scherno, alla quale non riesci ad evitare di unirti. Le vostre risate echeggiano nella spiaggia, mentre raccogliete i vostri miseri averi, pronti ad intraprendere un viaggio attraverso la selva di mangrovie nere e bambù che vi separa da Port Morant.

Vai al 199.

54

Agiti le braccia conservando un assoluto mutismo. Indichi la tua gola, come a far intendere che non sei in grado di parlare. Buck ti osserva con attenzione poi si gira verso i compagni:
“E' muto!”
Ti rilassi convinto che il tuo trucco abbia funzionato ma ad un tratto il rude pirata si volta di scatto colpendoti con una fortissima ginocchiata. Preso di sorpresa, non riesci a trattenere un intenso grido di dolore.
“E' una maledetta spia, ecco cosa!” - grida uno dei pirati mentre estrae la sua arma. Tutti i presenti sono furibondi per il tuo inganno e non puoi sperare di poter sopravvivere combattendo; non ti resta che la fuga.

Vai al 8.

55

Guadagni 1 punto di Fama

“Ora mi seguirai sul ponte e ordinerai agli uomini di arrendersi, o credo proprio che la tua testa farà un bel giretto fuori dal corpo... tutto chiaro?” - dici mentre spingi il mercante fuori dalle sue stanze, puntandogli la sciabola alla schiena.
Wright esegue i tuoi ordini senza opporre resistenza e la sua ciurma si arrende immediatamente riponendo le armi. I filibustieri esultano mentre saccheggiano lo sloop e nel frattempo il capitano della goletta pirata predispone affinché Wright e parte dell'equipaggio vengano abbandonati in mare a bordo di una scialuppa, equipaggiati unicamente con un pugnale e una borraccia piena di rum.

Vai al 162.

56

Ti avvicini al gruppetto di pirati. Sono ancora intontiti dalla sbornia della sera precedente e parlano a bassa voce tra loro.

Se desideri dire: “Sono Thunderbrat. Voglio unirmi alla vostra ciurma!”, vai al 141.
Se preferisci non disturbare la loro conversazione, esci dalla taverna. Vai al 227.

57

Ora che il mostro non rappresenta più una minaccia, avete il tempo di esaminare ciò che resta delle sue vittime. Si tratta di un esploratore e due indigeni, probabilmente un paio di guide molto inesperte. I loro corpi e i loro indumenti sono ridotti a brandelli ma riuscite comunque a recuperare alcuni oggetti interessanti. Una Sciabola di buona fattura è rimasta incastrata su alcune radici, sfuggendo al fango che l'avrebbe di certo inghiottita. Inoltre, ancora attaccato alle spalle dell'esploratore, trovate una Bisacca Piccola contenente: 4 unità di munizioni e una Bussola dal valore commerciale di 1 pezzo da otto e 2 *reales* (5 *reales* all'ingrosso). Puoi raccogliere gli oggetti trovati (Sciabola, Bisacca Piccola, Munizioni e Bussola) segnandoli sul registro di gioco.
Una volta raccolti gli oggetti siete pronti per proseguire il cammino in direzione a Port Morant.

Val al 163.

58

Ti appresti a lanciare il tuo pugnale. Intendi colpire il capitano approfittando della temporanea diminuzione dei riflessi causata dalla corsa e dalla sua furia cieca.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce vai al 59 altrimenti vai al 42.

59

Il tuo pugnale solca l'aria preciso e letale, dirigendosi verso la fronte dello sconcertato capitano.

Fai una prova di Difficoltà(9)(lame). Se riesce vai al 51 altrimenti vai al 200.

60

Ti fiondi sul tuo avversario con tutto il tuo peso ma ti rendi conto che è troppo massiccio per essere atterrato in questo modo. Con una potente presa ti afferra e ti scaraventa sul fuoco, spargendone le braci sulla sabbia. Riesci a rotolare via in tempo per evitare la combustione dei vestiti, ma riporti comunque gravi ustioni che fanno retrocedere il tuo stato di salute di 1 livello.

Vai al 119.

61

Fai roteare la tua sciabola con fare minaccioso, poi colpisci con furore il marinaio che cerca di attutire il fendente.

Fai una prova di Difficoltà(5)(lame). Se riesce, lo stato di salute del marinaio retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il marinaio è morto, vai al 262, altrimenti vai al 68.

62

Le terrificanti sciabole calano come una mannaia sul tuo collo indifeso. Un sottile rumore come quello di un rasoio che taglia la carta accompagna il taglio netto delle lame e pochi istanti dopo la tua testa mozzata rotola per terra tra le urla di gioia dei presenti. Sei morto e la tua avventura finisce qui; vai al 320 per scoprire come verrai ricordato.

63

Guadagni 1 punto di Fama.

Il vecchio marinaio è disattento e ne approfitti per lanciarti su di lui con tutto il tuo peso. Colto alla sprovvista, inciampa sul bordo della nave e precipita in acqua come un sacco di sabbia. Vedendo la scena, gli altri marinai cercano di afferrarti e fai appena in tempo a saltare giù dalla barca. Alcuni pirati ubriachi che hanno visto la scena si frappongono tra te e i marinai.
“Lasciate andare il ragazzo o ve la vedrete con noi! Ha vinto il duello onestamente, lo abbiamo visto!”
I marinai, estremamente contrariati ma altrettanto spaventati da quel gruppo di energumeni, non possono far altro che tor-

nare nella loro nave, lasciandoti andare. Ringrazi dell'aiuto ma uno di essi ti colpisce con una portentosa pacca sulla spalla scoppiando in una echeggiante risata. Mentre i pirati si allontanano intonando una ballata piratesca e tu puoi finalmente continuare per la tua strada.

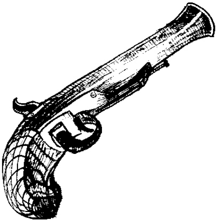
Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro al mercato, vai al 227.

64

L'agile mercenario impugna lo stocco con scioltezza; da l'idea di essere un bravo combattente e ti concentri prima di portare a termine il tuo attacco.

Se possiedi una pistola carica puoi utilizzare il colpo in canna per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce, vai al 301, altrimenti continua a leggere. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine dell'arrembaggio, anche nel caso dovessi tornare in questo paragrafo. Se non riesci a colpire, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:

Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 297.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 279.



65

Le vedette si danno il turno per evitare eventuali sorprese, mentre sull'intera nave si respira aria di festa. Negli alloggi del capitano si sono riuniti tutti gli ufficiali e anche tu sei presente, assieme al tuo ritrovato amico Barbanera. Bevete, scherzate raccontando aneddoti della vostra vita avventurosa, intonando canzoni marinare.

"(...) Sventolando la bandiera insegniamo loro la paura
li catturiamo, la fine è sicura
tuonano i cannoni, dovranno bruciare
arrendersi o combattere, non c'è dove scappare
Sotto il Jolly Roger (...) "

La notte scorre in fretta e vi ritrovate in pochi attorno al tavolo del capitano Quelch. Oltre a lui siete rimasti soltanto un vecchio marinaio, un giovane ufficiale, il tuo amico Ed e tu. Mentre date fondo alle ultime bottiglie di rum, il giovane ufficiale prende la parola rivolgendosi a Quelch:
"Trovo che sia arrivato il momento capitano..."
Barbanera interviene puntando entrambe le mani sul tavolo:
"Sono d'accordo con Black Bart! Ne parlavamo da un po di tempo e gli eventi di oggi lo renderebbero possibile..."
Fissi alternatamente i due uomini, evidentemente confuso, mentre il capitano risponde:
"Io tengo fede alla mia parola... se volete lo sloop, sarà vostro! Però non capisco come pretendete formare una nuova ciurma essendo soltanto in due..."
"In tre!" - esclama Ed stringendoti a se.
"Un attimo! Fermi tutti! Di cosa state parlando?"
La tua espressione sperduta provoca la risata dei presenti, lasciandoti leggermente contrariato. Il capitano ti spiega che da tempo aveva promesso a Ed e Bart una nave tutta loro, in cambio dell'ottimo servizio prestato in questi ultimi anni; a quanto pare il vostro inaspettato incontro ha coinvolto anche te in questo pazzo progetto.

"Non penso sia possibile realizzare un'impresa simile in tre persone..." - sbuffi mentre mandi giù l'ennesimo bicchiere di rum.

Il vecchio marinaio che era rimasto in silenzio fino ad ora, prende la parola:

"Sarò dei vostri!"

Il capitano Quelch lo fissa con impressionante serietà, poi sbotta:

"Moody... sei il mio miglior marinaio..." - tentenna prima di continuare la frase - "... ma se questo è il tuo volere..."

"Non prendertela John... senza di me questi pivelli non durerebbero un giorno..." - ribatte Moody appoggiandosi allo schienale della sedia.

"Ora siamo in quattro... possiamo farcela!" - esclama Ed con gioia contenuta.

"Non ne sono convinto..." - dici mentre ondeggi il capo lentamente - "...siamo ancora troppo pochi."

"Io non vi darò un singolo uomo in più, dannate sanguisuga!" - esclama Quelch lasciandosi scappare una risata contagiosa.

In quel momento, un sordo tonfo proveniente da poppa interrompe i vostri discorsi. Sembra il rumore di un sacco buttato in acqua; vi affacciate dai boccaporti e scorgete la sagoma di un uomo dimenarsi nell'acqua fredda:

"Una cima! Lanciatemi una cima!"

Riconosci immediatamente la voce dell'incorreggibile ragazzo che aveva detto di chiamarsi John Rackam.

Quelch estrae una vecchia corda dal suo baule, lanciandola al malcapitato spione, mentre esclama sogghignando:

"Ci stava spiando! Per la miseria... quel moccioso è un satanasso!"

"Abbiamo il quinto uomo!" - esulta Black Bart sfregandosi le mani in segno di soddisfazione.

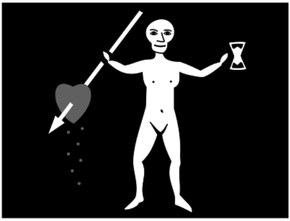
Il ragazzo sbotta con fare spavaldo:

"Non crederete davvero che mi metta in combutta con delle schiappe..."

"Mi sono davvero stancato di questo impertinente... vediamo

se senza piedi avrà lo stesso coraggio!” - urla Barbanera in preda all'ira; ha già estratto la sua sciabola ma viene prontamente trattenuto dai compagni.
"Perché non facciamo il giochino di Rum Cay..." - propone sornione il vecchio Moody.
Il ghigno teso di Quelch si tramuta in una risata impastata dalla raucedine. Anche Ed e Bart paiono aver colto l'allusione mentre legano il giovane John con la stessa corda utilizzata per issarlo a bordo.
Quelch estrae una collezione di pugnali da lancio, avvolti in un cencio; ne estrae uno e te lo porge con aria divertita.
"Perché non inizi tu, Thunderbrat... facci vedere di che pasta sei fatto!".

Se vuoi lanciare il pugnale nel tentativo di colpirlo, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce vai al **317**, altrimenti vai al **318**.
Se preferisci lanciare tentando di non colpirlo, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce vai al 93. altrimenti vai al **317**.
Se trovi più saggio non giocare, vai al **153**.



La bandiera di John Quelch

66

Quando vieni issato a bordo ti accorgi con orrore delle reali intenzioni di quella marmaglia; si tratta si un vascello pirata.

Fai una prova di Difficoltà(3). Se riesce vai al 283 altrimenti vai al 214.

67

La moltitudine di persone in preda alla follia, lanciati verso il portone principale, ha sviato il tuo percorso. Inciampi più volte mentre avanzi verso il brutale lottatore, fino a finire carponi sotto le sue colossali gambe. Manfred, approfittando della tua momentanea debolezza, raccoglie un grosso pezzo di cornicione sollevandolo fin sopra la testa. Con una smorfia terrificante lancia un profondo urlo mentre scaglia il massiccio blocco di cemento e mattoni verso il tuo vulnerabile cranio.

Fai una prova di Difficoltà(5)(atletismo). Se superi la prova, riesci ad evitare il colpo rotolando lateralmente. In questo caso dirigiti al 104.
Se fallisci la prova, un macabro scrocchiare, simile al rumore prodotto da un cocomero maciullato, accompagna l'esplosione del tuo cranio. Tra l'orrore dei presenti, la tua breve carriera piratesca finisce qui. In tal caso vai al 320.

68

Il corpulento marinaio sembra un osso duro ma sai di non aver altra scelta che combattere; non potresti avanzare nella furia della battaglia con un avversario come quello alle calcagna.

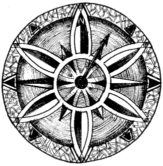
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, procedi al 6.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, procedi al 61.

69

Se hai sconfitto il pirata grazie al colpo basso, guadagni 1 punto di Infamia, altrimenti guadagni 1 punto di Fama.

Il barbuto pirata ha accusato il tuo ultimo colpo e cade in ginocchio di fronte a te, vulnerabile ad ogni tuo attacco. Con un ampio gesto alzi la sciabola brandendola con ambedue le mani, pronto a sferrare un fendente mortale, quando ti accorgi di un dettaglio che ti lascia perplesso. Tentenni, con la sciabola ancora alzata, alla vista della catenella che porta al collo; è simile a quella che indossava il tuo amico Ed in ricordo di sua madre. Nel frattempo il barbuto pirata annaspa in ginocchio nel tentativo di riprendersi e continuare il combattimento.

Se vuoi tagliargli la testa senza perdere tempo, vai al 116.
Se credi possa trattarsi di Ed, vai al 87.



70

Nonostante la fatica, la fame e la scarsa luce notturna, sei spinto dall'istinto a riprendere la marcia. La baia dove avete visto scomparire la misteriosa nave dalle vele rosse non è distante.

"Meglio così..." - dice Ed mentre procedete a fatica lungo la spiaggia - "quel fuoco ci avrebbe fatto scoprire...".

In poco meno di due ore, raggiungete la baia al centro della quale è ancorata la grossa nave, uno stupendo brigantino, illuminato da incontabili torce. Gran parte dell'equipaggio pare esser sceso a terra per seppellire qualcosa sotto un grosso masso. Voi osservate la scena nascosti nella selva circostante, protetti da una fitta schiera di alti bambù. Non capite una parola dei loro discorsi, anche se potresti giurare che si tratta di francesi, a giudicare dai loro cappelli. Impiegano meno di un'ora per concludere il lavoro, dopodiché fanno ritorno al brigantino e lasciano la baia sotto i vostri sguardi perplessi.

Vi sentite troppo stanchi per indagare ora, senza contare la scarsa luce disponibile. Decidi quindi che è il caso di riposarsi fino all'indomani.

I primi raggi di sole vi svegliano. Vi sentite provati ma alcuni *Trumpet Tree*, alberi simili al bambù che producono un frutto rosso dalla polpa dolce e nutriente, vi forniscono un po di energia.

Il tuo stato di salute avanza di 2 livelli. Se ne possiedi, puoi utilizzare una dose di *kuka,* andando al *195* poi continua a leggere da questo punto.

Se desideri indagare, vai al 97.

Se preferisci proseguire il cammino verso Port Morant, vai al 163.

71

Guadagni 1 punto di Fama

Se lo stato di salute del vecchio ufficiale inglese è ancora normale, vai al 172, altrimenti continua a leggere.

L'attempato marinaio è ferito e visibilmente stanco. Compie un paio di passi all'indietro, cercando di trovare rifugio tra i suoi marinai.
"Hey ragazzo... volevo solo mettere alla prova il tuo fegato! Devo ammettere che ne hai da vendere..."
Mostra un sorriso di circostanza e mette mano al borsello.
"Dunque, fammi vedere... un real giusto?"
Il tuo sguardo disgustato lo fa deglutire sonoramente.
"E va bene, per i forzieri di Re Mida! Eccoti tre reales da far tintinnare uno sull'altro! Ed ora sparisci!"
Ti porge le monete, che afferri con un rapido gesto, per poi saltare giù dalla nave con la soddisfazione stampata sul volto. Aggiungi 3 reales alla tua borsa, segnandoli nel registro.

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro al mercato, vai al 227.

72

I due spaventati indigeni brandiscono come possono le loro lance di bambù mentre gli *alco* ringhiano con rabbia. Tu hai preso di mira uno di essi e sei deciso a sconfiggerlo, mentre Ed si sta occupando dell'altro.

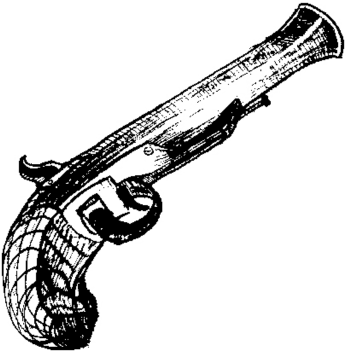
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 316.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 114.

73

Sfuggendo alle mandibole del feroce alligatore, raggiungi i rami più alti e cerchi di pensare in fretta come neutralizzarlo. Sai che un avversario di questo tipo non è facile da sconfiggere e che conviene scaricargli addosso tutto il piombo che possedete, prima di affrontarlo apertamente.

Se possiedi pistola e munizioni, puoi tentare di colpire il tuo avversario. Per questo combattimento puoi ricaricare quante volte desideri, fino ad esaurimento munizioni e puoi effettuare 4 tiri aggiuntivi al posto di Ed (possiede una pistola e 4 munizioni). Per colpire fai una prova di Difficoltà(8)(armi da fuoco). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello.

Per ogni colpo che centra il bersaglio, fai una prova di Difficoltà(11). Se riesce vai al 300, altrimenti puoi tentare di colpire ancora. Quando hai terminato i colpi a disposizione vai al 183.



74

Dondoli un paio di volte sulle sartie per prendere slancio e poi ti libri in volo, percorrendo in un lampo gli oltre venti piedi che ti separano dal capitano nemico.

Fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce non riporti contusioni, altrimenti il tuo stato di salute retrocede di 2 livelli.

Atterri con violenza sul massiccio ponte del mercantile spagnolo e ti trovi faccia a faccia con la massima autorità del vascello. Ha già avuto la meglio su due dei suoi tre assalitori ed è in procinto di dare il colpo di grazia all'ultimo uomo quando il suo sguardo torvo si fissa su di te. A quanto pare sei tu il suo prossimo obbiettivo.

Vai al 164.

75

Impugni la sciabola con scioltezza, cercando di colpire il mercenario senza incrociare la lama del suo massiccio spadone.

Fai una prova di Difficoltà(5)(lame). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello, altrimenti il tuo colpo viene assorbito dalla sua resistente corazza.
Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti i suoi colpi lenti non riescono a scalfirti.

Se l'avversario è morto, vai al 231, altrimenti vai al 119.

76

Guadagni 1 punto di Fama

Se desideri utilizzare una dose di foglie di *kuka* annota il numero di questo paragrafo e vai al 195, poi continua a leggere da qui.

Il mercenario giace a terra in un lago di sangue e il tuo viso è ora trasfigurato dalla frenesia della battaglia. Ti guardi attorno roteando il capo con un rapido gesto; lo scontro continua su quasi tutto il ponte della nave anche se ti sembra stia volgendo a vostro favore.

Puoi cercare i pugnali lanciati dal mercenario per aggiungerli al tuo inventario. Per farlo lancia un dado a sei facce. Se il risultato è va da 4 a 6 non hai trovato nulla, altrimenti quello è il numero di pugnali che sei riuscito a recuperare. Se possiedi abbastanza capienza, puoi aggiungerli segnarli sul registro.

Ti trovi a babordo, all'estremità opposta rispetto a dove hai effettuato l'arrembaggio e devi decidere verso quale direzione procedere.

Se vuoi dirigerti a prua, vai al 36.
Se preferisci dirigerti a poppa, vai al 296.

77

Con un gesto coordinato e scaltro colpisci il tuo avversario procurandogli dolorose ferite. Il suo stato di salute retrocede di 1 livello. Le sue smorfie di dolore contenuto esprimono tutta la sua ira; è deciso più che mai a farti la pelle!

Vai al 124.

78

"Come ai vecchi tempi!" - esclami mentre ti posizioni in modo da coprire le spalle al tuo amico.
"All'attacco Thunderbrat!"
Gli uomini di Wright, deboli e poco allenati, soccombono presto ai tenaci filibustieri e in meno di un'ora la battaglia è finita. Mentre iniziate a saccheggiare lo sloop, il tuo nuovo capitano, John Quelch, ordina che Wright e parte dell'equipaggio vengano abbandonati in mare a bordo di una scialuppa, equipaggiati unicamente con un pugnale e una borraccia piena di rum.
Quando il saccheggio è ormai concluso, Ed si avvicina con un gran sorriso:
"Vieni Jeff! Devo presentarti Quelch e gli altri compagni!"

Vai al 306.

79

L'anziano ufficiale riesce a liberare le lame dal legno proprio mentre ti appresti a sfilargli il borsello. Prima che tu possa rendertene conto si volta di scatto ferendoti all'addome con le sue affilate sciabole. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Se vuoi provare a distogliere la sua attenzione con un trucco, fai una prova di Difficoltà(7)(charme). Se riesce vai al 238 altrimenti vai al 285.

Se preferisci utilizzare la tua rabbia, attaccandolo a viso aperto col pugnale, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce il suo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta ferite.

Vai al 71.

80

La festa è più sfrenata che mai. Alcune ragazze in abiti a dir poco succinti si fanno trasportare dai fumi dell'alcool, strusciandosi addosso agli uomini più prestanti. Il tuo amico Ed ti trascina di forza verso il centro della stanza, piazzandoti due pugnali in mano.

"Vediamo chi riesce a piantare il pugnale più volte su quella colonna laggiù..." - ti dice con voce impastata mentre barcolla per reggersi in piedi.

Decidi di divertirti, assecondando il tuo compare, mentre inizi a scolarti una bottiglia. Tra un lancio e l'altro la festa continua finché alcuni membri della ciurma prendono un barile di rum e lo piazzano all'esterno della taverna, obbligando tutti i presenti e persino i passanti a bere. Le ore scorrono veloci. Al calare della sera in taverna non rimangono che uomini e donne ammucchiati per terra e sui tavoli, spossati dal troppo bere.

Se sei al seguito del capitano Redskull, senza accorgertene hai speso 2 *pezzi da otto* (cancellali dal registro).

Nel frattempo una fregata che batte bandiera spagnola ormeggia al molo. Un gruppo ben armato risale le strade fangose di Port Morant fino alla *Saint Thomas Tavern* con incedere minaccioso. Tra pochi istanti verrete sorpresi completamente ubriachi, a pochi passi dalle monete spagnole rubate!

Quando i soldati giungono alla taverna vi trovate in uno stato deplorevole e il capitano sembra tra i pochi abbastanza sobri da sostenere un combattimento. Ribalta alcuni tavoli all'entrata del locale e si lancia all'attacco, dimostrando un incredibile ardore.

Se intendi dar battaglia, vai al 34. Se invece preferisci scappare, vai al 223.

81

Siete decisi a raggiungere al più presto la civiltà e riprendete indomiti la marcia verso est.

"Abbiamo percorso molta strada da quando siamo sbarcati" - dice Ed mentre si fa largo tra le liane a suon di sciabola - "ormai Port Morant non dev'essere lontana..."

"Forse lo dicevano anche questi..." aggiungi tu con tono sarcastico, mentre indichi tre cadaveri straziati fino all'inverosimile che giacciono sparsi tra le mangrovie. Il sorriso di Ed si trasforma in una smorfia di disgusto.

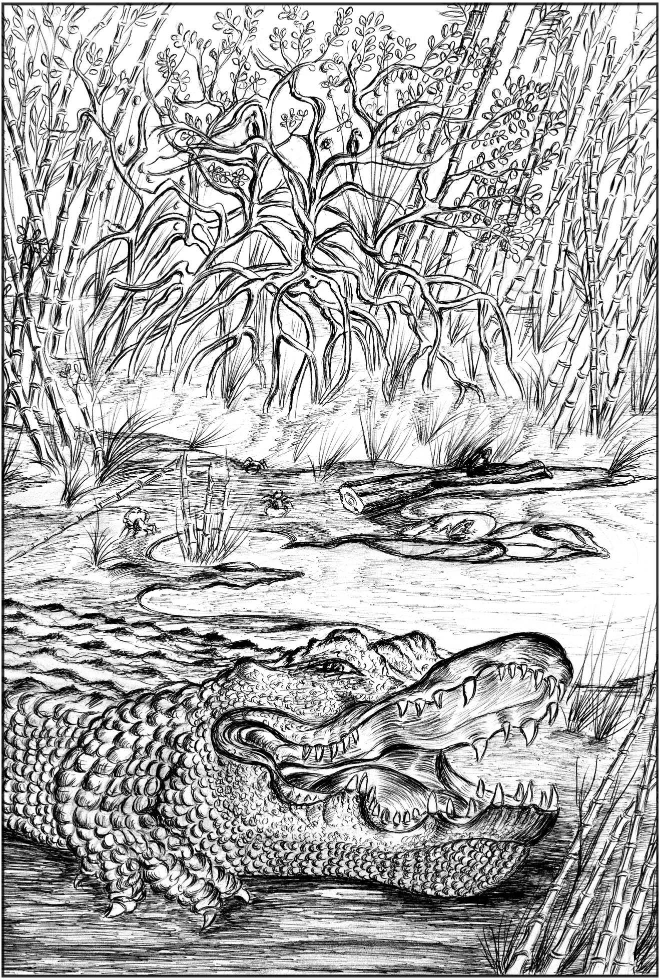
"Cosa diavolo..." il tuo compagno non fa in tempo a terminare la frase che un sordo gorgoglio accompagnato da tonfi sonori e cadenzati, interrompe le vostre considerazioni; avete invaso il territorio di uno spaventoso alligatore, una bestia che da capo a coda sembra misurare oltre tre metri. Da come ha straziato i cadaveri, senza però ingurgitarli, deduci che non deve aver gradito il pasto e che ora è ancora più arrabbiato.

Questo avversario possiede una forza e una resistenza straordinaria rispetto a un umano. Per questo motivo occorre considerare l'alligatore come se possedesse 10 livelli di salute invece che i normali 5. Inoltre, questo feroce bestione è immune alla caratteristica speciale *Attacco Mortale*.

Se possiedi un pugnale o una sciabola e vuoi attaccare a muso duro, vai al 250.

Se pensi sia meglio cercare di arrampicarsi su un albero prima di ogni cosa, fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 73, altrimenti al 134.

Se vuoi tentare la fuga, fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce vai al 94, altrimenti al 98.



.

82

Aguzzate gli occhi per intuire di chi può trattarsi, mentre la scialuppa carica di uomini procede inesorabilmente verso la spiaggia. In breve un manipolo di pirati dalle facce tristemente conosciute vi piomba addosso; si tratta della ciurma del capitano Redskull. Il suo sguardo esprime un profondo odio, misto alla soddisfazione di avervi riacciuffato. Vi lega come capretti e vi fa condurre a bordo della *Bookaneer*, dove trascorrete la notte nella sporca cella della nave. L'indomani mattina venite condotti sul ponte; tutta la ciurma è riunita e il capitano vi squadra con disgusto mentre arrivate al suo cospetto.

Vai al 10.

83

Osservate la misteriosa nave avanzare verso la spiaggia mentre l'ultimo raggio di sole si spegne dietro le vostre spalle. Dopo circa un'ora l'imbarcazione raggiunge i pressi della spiaggia; la luce del fuoco non permette di distinguerla chiaramente. Un urlo squarcia la notte mentre il sonoro tonfo di una scialuppa calata in mare vi avverte che stanno arrivando visite; se il vostro udito non v'inganna, deve trattarsi di anglofoni.

Ti trovi di fronte ad una scelta da effettuare rapidamente. Se desideri attendere l'arrivo degli ignoti marinai, mantenete la posizione al 82. Altrimenti nascondetevi tra le mangrovie al 210.

84

Lo sguardo di Barbanera sembra trasfigurato:

"Sarà la nostra nuova ammiraglia! Questa notte durante la festa, approfittando della confusione, ci impadroniremo dello sloop massacrando ogni anima che si metta sul nostro cammino!" - esclama piantando un pugnale sul tavolaccio di legno.

Black Bart raccoglie il pugnale restituendolo all'amico.

"Calma furfante! Tagliare teste, solo quando necessario! Basterebbe pagare un paio di prostitute per distrarre quei quattro sfortunati che saranno in cantiere la notte di capodanno..."

Barbanera estrae un altro pugnale, piantandoli entrambe sul tavolo.

"Non sprecherò neanche un real se li tolgo di mezzo a modo mio!"

Black Bart si alza in piedi e dice:

"Facciamo decidere a Jeff! Cosa te ne pare?"

Barbanera annuisce sbuffando mentre raccoglie con sdegno i propri pugnali.

"Per me va bene! Ma sappiate che non sborserò..."

"... nemmeno un real! Abbiamo capito!" - confermate all'unisono.

Se vuoi assecondare il piano di Bart, vai al 175.

Se preferisci appoggiare il massacro proposto da Ed, vai al 157.

85

Accetti tuo malgrado l'offerta del vecchio ufficiale, dato che non desideri attirare troppo l'attenzione su di te. Con uno sguardo soddisfatto ti lancia la moneta e sparisce sottocoperta (aggiungi 1 *real* alle tue monete).

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, altrimenti, se preferisci esplorare meglio la città, vai al 227.

86

"Ci incontriamo in mare, oppure a New Providence!" - dice il capitano Quelch prima di sparire nella notte, senza dar tempo di rispondere.

In quel momento un gran numero di torce spuntano sulla spiaggia; sembra un gruppo di persone proveniente dal porto. Si avvicinano producendo un incredibile baccano e vi affrettate a concludere le operazioni per il varo, maledicendo la malasorte.

"Non so cosa vogliano quelli ma non ho intenzione di scoprirlo!" - esclami con fermezza.

Moody si precipita a poppa e preso il timone dello sloop, impartisce gli ordini necessari alla partenza.

"Lascate le cime! Bordate le gabbie! Ai posti di manovra!"

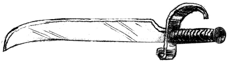
In quel momento giunge al cantiere il gruppo con le torce; stanno inseguendo un ragazzo dall'esile corporatura che corre come il vento. Alla vista dello sloop, si getta in acqua e prende a nuotare in vostra direzione. Un paio di uomini cercano di inseguirlo a nuoto, ma l'impressionante prestanza fisica del ragazzo gli permette di raggiungere la vostra imbarcazione in un paio di minuti.

"Uomo in mare!" - grida Bart quando si accorge del ragazzo, appeso ad una cima rimasta in acqua.

"Pare che abbiamo trovato il nostro primo mozzo! Ahr! Ahr! Ahr!" - esclama Barbanera sporgendosi fuoribordo per vederlo meglio.

Mentre lo issate a bordo fissi le luci di Port Morant, dove la festa per il secolo entrante continua. Nel frattempo l'imbarcazione si allontana dalle acque costiere di Morant Bay con a bordo il suo primo incredibile equipaggio.

Vai al 292.



87

“Quel ciondolo era di tua madre! Ed... sono Jeff Rocknan!” - gridi mentre ti difendi dagli attacchi degli altri pirati.
L'uomo intanto sembra essersi ripreso e si rialza in piedi barcollando. Tra un colpo di tosse e l'altro si rivolge a te in questo modo:
“Thunderbrat! Maledetto demonio, mi hai quasi ucciso!”
La tua risata sfacciata non sembra infastidirlo e risponde con un sorriso deformato dal dolore:
“Unisciti a noi, ora o mai più!”

Se vuoi unirti ai pirati, vai al 78.
Se preferisci continuare a combattere per Wright, vai al 217.

88

Galleggi a una discreta distanza dalla città, osservando ciò che resta della tua amata Port Royal. Ti rendi conto di esserti ferito ad una gamba mentre ti buttavi in acqua; il dolore inizia a farsi sentire mentre noti il sangue che sgorga dalla tua ferita. Il terremoto intanto si è calmato. Inizi a nuotare in direzione alla riva quando una pinna minacciosa si fa visibile a poca distanza; si tratta di uno squalo martello. E' stato attirato dal tuo sangue e ha intenzione di averti come preda.

Se acceleri il ritmo delle bracciate per cercare di raggiungere la riva in tempo, fai una prova di Difficoltà(9)(marineria). Se riesce vai al 96, altrimenti vai al 197.
Se preferisci estrarre il pugnale e prepararti a combattere, vai al 99.

89

Con poco sforzo il capitano riesce a liberare le proprie sciabole, mentre ti rimetti in piedi pronto a ricevere il suo prossimo attacco.

Vai a 124

90

Con calma ti alzi mentre sussurri a Ed di prepararsi a combattere, camuffando l'ordine in un colpo di tosse. Gli indigeni indietreggiano leggermente mentre tengono le loro rudimentali lance puntate su di voi. Una volta in piedi, fissi negli occhi uno dei malcapitati indigeni e urli con tutto il fiato che hai in corpo:
"All'attacco!"

In questo combattimento non puoi utilizzare armi da fuoco, dato che non hai avuto sufficiente preavviso per caricare l'arma.

Vai al 72.

91

I pugnali fendono l'aria veloci come proiettili e ti affidi ai tuoi riflessi per cercare di evitarli. Colpiscono nelle seguenti direzioni: *Centro, Sinistra, Sinistra, Destra.*

Confronta questa sequenza con quella scelta da te al paragrafo precedente. Se le direzioni coincidono significa che il pugnale ti ha colpito. Per ogni due pugnali che ti colpiscono il tuo stato di salute retrocede di 1 livello. Nel caso che le ferite riportate ti conducessero alla morte, considera invece il tuo stato di salute come "Morente".

Lo scattante mercenario non sembra possedere altri pugnali ed estrae uno stocco, pronto a dare battaglia.

Vai al 64.

92

Guadagni 1 punto di Infamia

Strisci dietro al pirata che si trova tra te e il capitano; con una mano gli impedisci di gridare mentre lo colpisci con un affondo preciso alla schiena. Purtroppo il tuo scarso allenamento non ti ha permesso di ingannare l'udito acuto del capitano, che si volta di scatto estraendo le sue due pistole.

“Cosa ci fai nella mia nave? Se cerchi piombo sei nel posto giusto!”

Il capitano ti interroga mentre ti tiene sotto tiro. Spieghi l'accaduto ma non riesci a trovare parole per giustificare il tuo attacco.

“Dovrei ucciderti seduta stante... ma di valorosi come tè non se ne incontrano tutti i giorni. Hai due scelte: morire o arruolarti come mozzo!”

Non consideri neppure la prima ipotesi e annuisci calorosamente, acconsentendo alla proposta del capitano.

Sei finalmente arruolato in una ciurma pirata, sotto gli ordini del capitano Redskull, un pirata semi sconosciuto, destinato a rimanere tale. Tu questo non puoi saperlo e comunque non ti interessa; speri di far presto carriera e non ti importa chi sia il tuo primo capitano

Vai al 243.

93

Guadagni 1 punto di Fama.

Sei completamente concentrato; con gesti precisi e fluidi lanci il pugnale, che si conficca nel legno a pochi centimetri dal suo orecchio destro. Tutti rimangono colpiti dalla tua destrezza nel maneggiare il pugnale. Barbanera è già pronto a prendere il tuo posto quando Rackham inizia a urlare come un ossesso:
"Ma siamo matti? Io scherzavo! E' ovvio che accetto il vostro cortese invito, messeri! Ma ora slegatemi, ne ho abbastanza di fare il bersaglio!"
Tra le risate generali, date il benvenuto al nuovo arrivato offrendogli cibo e rum; domani partirete a bordo del vostro nuovo sloop, pronti per nuove incredibili avventure.

Vai al **292**.

94

Guadagni 1 punto di Infamia.

Fortunatamente l'alligatore sembra voler soltanto difendere il proprio territorio. Dopo un breve affannoso inseguimento, vi permette di fuggire; la vostra carne lo disgusta almeno quanto la vostra presenza.

Vai al 163.

95

Effettivamente ti sei distratto e non hai incassato la paga quando dovevi, ma non puoi credere che non si ricordi di te.
“Suvvia signore! Ho lavorato tutta la mattina, se lo ricorda? Ebbene non ho avuto il compenso pattuito...”
Il vecchio ti squadra da cima a fondo poi sembra finalmente riconoscerti.
“Sei tu ragazzo! Mi sembrava di averti pagato insieme agli altri! Come faccio a sapere che non mi vuoi fregare?”
Resti in silenzio, incapace di replicare.
“Facciamo cosi! Eccoti 1 real per il disturbo...sei contento adesso?” - dice mentre rigira una moneta tra le dita.

Se vuoi cercare in tutti i modi di farlo ragionare, fai una prova di Difficoltà(6)(charme). Se riesce vai al 172, altrimenti non ti resta che attaccarlo per vendicarti del torto subito, andando al 267, o accettare l'offerta del vecchio marpione andando al 85.

96

Sembra che ogni speranza sia perduta quando ecco spuntare un prezioso quanto inaspettato alleato: un grosso delfino attacca impavido lo squalo, colpendolo con una possente testata. Ringrazi santi e diavoli per la tua impareggiabile fortuna mentre lo squalo si allontana dolorante.

Vai al 255.

97

Vi avvicinate con circospezione alla grande pietra. Dopo alcuni istanti di imbarazzo, iniziate a scavare in fretta, aiutandovi con le mani e con pezzi di bambù. In breve ritrovate un cadavere fresco, non ancora in decomposizione. E' vestito da pirata e pare non aver alcun possedimento, tranne una pallot-

tola ben piantata nel cranio.
"Bella fortuna eh?" - sbuffa il tuo amico mentre alza le mani al cielo " - io mi pregustavo già un bel tesoro..."
Stai per smettere di cercare quando un tintinnio leggero, proveniente dalle mutande del povero ex-pirata, risveglia la vostra attenzione; non vi fate problemi ad infilare le mani nelle sue parti intime, dalle quali raccogliete un piccolo sacchetto di cuoio. Contiene 20 piccole ametiste del valore di 2 *reales* ciascuna e 2 piccoli topazi del valore di 4 *reales* ciascuno. Una volta spartite le gemme (la tua parte è pari a 10 ametiste e 1 topazio) segnale nel registro sotto la voce bottino. Ricordati che nei Caraibi questo genere di mercanzia ha valore pari a moneta corrente e possono essere utilizzate per commerciare con i mercanti delle principali città.

Vai al 163.

98

Nonostante non sia interessato alla vostra carne, l'alligatore è deciso a darvi una lezione per aver invaso il suo territorio. Sguscia nel fango con ritmo inesorabile e sfortunatamente riesce a raggiungerti, azzannandoti una gamba. Ed non ha il coraggio di intervenire e scappa dileguandosi tra le mangrovie, lasciandoti alle prese con il mostro. Purtroppo, nonostante i tuoi sforzi, non hai alcuna possibilità di salvezza. Le tue ossa scricchiolano sotto la stretta delle sue mandibole mentre abbandoni ogni speranza; la tua carriera da pirata finisce qui.

Vai al 320.

99

Conscio che la fuga è la peggiore delle scelte, estrai il tuo pugnale pronto al peggio. Ti concentri sui suoi movimenti cercando di prevedere da quale parte attaccherà. Dopo averti girato attorno per qualche minuto, compie una improvvisa virata procedendo in tua direzione. Sollevi il pugnale e ti prepari alla sua carica.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame,marineria).
Se ottieni 2 lo squalo riesce ad addentarti, facendo scrocchiare le tue ossa come uno stuzzichino. In questo caso vai al 320.
Se ottieni 12 riesci a trafiggere il cervello del grosso animale, uccidendolo all'istante. In questo caso guadagni 1 punto di Fama e vai al 255.
Se superi la prova con un risultato inferiore a 12, vai al 23, altrimenti se la prova fallisce vai al 242.

100

Guadagni 1 punto di Fama.

Con uno scatto istintivo ti abbassi a sufficienza per evitare la lama lanciata in tua direzione.
“Ci vuol ben altro per colpirmi! Ed ora tocca a te...”
Mentre dici questo sollevi il tuo pugnale, come a volerlo lanciare in sua direzione.
Lo sbigottito pirata indietreggia spalmandosi contro il muro.
“Ehy, ehy, ehy... calma. Non volevi un posto come mozzo?”
Il tuo sguardo si fa serio.
“Certamente! Ma ora voglio la tua testa...”
Il pirata non sembra realmente spaventato dalle tue minacce.
“Se la vuoi, non avrai che quella... ben magro bottino non trovi? Ahr, ahr, ahr! Ora siediti e beviamo alla tua salute, benvenuto nella ciurma ragazzo!”
Ti siedi al tavolo e bevi un abbondante bicchiere di rum *Kill-*

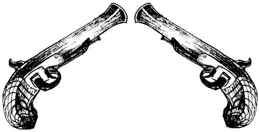
Divil. Dopo pochi attimi una figura appare sulle scale che portano alle stanze del piano superiore. Si tratta di un uomo giovane e molto alto, dallo sguardo serio e determinato.
“Si può sapere chi sta bevendo il mio rum?”
L'uomo che ti ha ingaggiato, a quanto pare il quartiermastro della nave, si alza e spiega l'accaduto.
Il capitano si unisce al tavolo, prendendo a raccontare aneddoti di battaglia, parlandoti come fossi un membro dell'equipaggio da tutta la vita. Le ore passano in fretta e ben presto il capitano ordina a tutti gli uomini di prepararsi a tornare alla nave.

Vai a 118.

101

Dopo circa dieci minuti di infruttuose ricerche, il gruppo di pirati viene aggredito da un gruppo di provvidenziali *peccari*, piccoli cinghiali senza zanne che abitano la selva circostante. Gli animali, spaventati, caricano all'impazzata obbligando i pirati a squagliarsela. Il breve lasciano la spiaggia, imprecando contro la malasorte, ritornando alla loro nave prima di sparire inghiottiti dalla notte. Prima di tornare a coricarvi lavate i vostri vestiti ormai fradici di fango e vi asciugate correndo sulla spiaggia. La fatica, il freddo i morsi dei granchi e lo stress subito ti ha provato; il tuo stato di salute retrocede di 1 livello (se risulteresti Morto diventi invece Morente).

Vai al 112.



102

Con impressionante velocità estrai la pistola che hai saggiamente conservato carica fino a questo scontro decisivo. Ti trovi a poca distanza dal bersaglio e premi il grilletto senza mirare; una nuvola di piombo investe il capitano, il cui stato di salute retrocede di 1 livello.

Se il capitano è morto, vai al 173, altrimenti vai al 230.

103

Il capitano Redskull e i suoi pirati non dimostrano alcuna pietà; verrete impiccati all'albero di mezzana e scaricati in mare perché possiate almeno fungere da pasto per le creature marine. Nel tumulto del momento, grazie ad uno scatto improvviso, Ed riesce a liberarsi e gettarsi in acqua, allontanandosi a nuoto. I pirati sono troppo presi dalla tua esecuzione e decidono di lasciarlo andare, almeno per il momento. Mentre la ruvida corda ti stringe il collo lo osservi nuotare forsennatamente verso la libertà, prima di perdere del tutto la vista.

Vai al 320.

104

Guadagni 1 punto di Fama.

Capisci immediatamente di dover scappare in fretta verso il porto. Con notevole destrezza ti rialzi da terra e ti fai largo tra la folla. Manfred lo Spaccateste, dapprima dimostra l'intenzione di inseguirti ma il pandemonio prodotto dal terremoto lo distoglie immediatamente dal suo intento. Spintonando e strattonando, riprende a farsi strada verso il portone principale mentre ti allontani velocemente percorrendo High Street. Nella confusione perdi il tuo borsello e con esso tutte le tue monete. Cancellale dal registro.

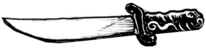
Vai al 151.

105

Il gigante è ancora in piedi, pronto a dar battaglia fino alla morte.

Se possiedi una pistola carica puoi utilizzare il colpo in canna per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce, vai al 186, altrimenti continua a leggere. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine dell'arrembaggio, anche nel caso dovessi tornare in questo paragrafo. Se non riesci a colpire, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:

Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 269.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 113.



106

Guadagni 1 punto di Fama.

Kidd porta la mano affusolata al mento, consultandosi a voce bassa con un individuo corpulento, con tutta probabilità il quartiermastro. Dopo alcuni brevi istanti si lascia andare in una breve risata, poi urla:

"Forza uomini, si fa rotta verso le coste della Giamaica... dobbiamo far rifornimento d'acqua e... scaricare del pollame!"

Tra le risate generali, tutto torna alla normalità nel ponte dell'*Antigua*. Durante le ore che trascorrete come ospiti nella nave di Kidd scoprite che si tratta di un corsaro inglese, sposato con una certa Sarah, ricca aristocratica di New York. Anche se Kidd è categorico nel definirsi un corsaro, alcuni della ciurma dubitano che possieda realmente una lettera da corsa. A quanto pare iniziò a far parlare di se circa tre anni fa, durante la "Guerra di Re Guglielmo". Battendo le acque di Nevis, saccheggiò parecchie navi Francesi conquistandosi il rispetto di molti. Scoprite anche che poco tempo dopo le vittorie di Nevis, il suo ex-quartiermastro Robert Culliford si ammutinò portandogli via nave e bottino e lasciandolo con una manciata di fedelissimi. Kidd inseguì gli ammutinati, ma ne perdette ogni traccia una volta raggiunta New York. E' da questa città che proviene infatti gran parte della ciurma attuale. Tra i racconti e il rum trascorrete la sera sottocoperta fino al rintocco delle otto. Risalite sopraccoperta e trascorrete alcune ore sul ponte, a chiacchierare con le vedette e ad ammirare l'incredibile volta celeste.

In breve vi accorgete di trovarvi a pochissima distanza dalla costa. Kidd esce dalla sua cabina e vi porge un saluto, augurandovi buona fortuna, quindi venite condotti a riva da una scialuppa e lasciati su una spiaggia praticamente deserta, con cibo e acqua a sufficienza per un paio di giorni. A nulla servono le vostre lamentele. Non manca molto all'alba e decidete di coricarvi al riparo di alcune pietre, ai bordi della tetra selva di bambù e liane che costeggia la spiaggia.

Il tuo stato di salute avanza di 2 livelli. Se ne possiedi, puoi utilizzare una dose di *kuka,* andando al *195* poi continua a leggere da questo punto.

Vai al 112.

107
CODICE DEI PIRATI

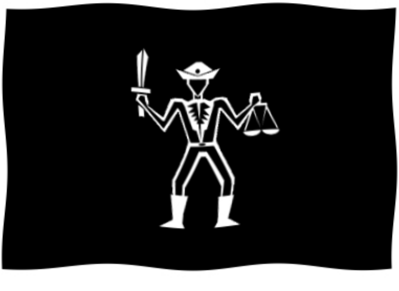
1) Ognuno ha diritto di voto nelle questioni in discussione; ha egual diritto a cibo fresco e liquori
2) Nessuno deve giocare a carte, dadi o altri giochi d'azzardo utilizzando denaro
3) Luci e candele devono essere spente alle otto di sera; se un uomo, dopo quell'ora, ha ancora inclinazione a bere, dovrà farlo sul ponte scoperto
4) Se un uomo viene sorpreso a rubare alla compagnia, gli saranno tagliate le orecchie e il naso e sarà messo a terra in un luogo deserto
5) Le armi devono essere tenute pulite e pronte all'uso
6) Nessun bambino piccolo e nessuna donna sono ammessi a bordo
7) Disertare la nave o la postazione in battaglia è punito con la morte o l'abbandono in un luogo deserto. In battaglia, la parola del capitano è legge.
8) A bordo non sono ammessi duelli e le dispute debbono essere terminate a terra
9) Se un marinaio dovesse diventare storpio a seguito di una battaglia, riceverà fino a 800 *pezzi da otto* dalla cassa comune, a discrezione del quartiermastro.
10) 2 parti del bottino vanno al capitano, 1 parte e mezza al quartiermastro e 1 parte al resto dell'equipaggio. Si dovranno anche conservare 2 parti nella cassa comune.

Torna al paragrafo dal quale sei venuto.

108

Deciso a passare, ti fai strada tra la gente senza risparmiare qualche spintone. Purtroppo il portone è affollato e quei pochi che riescono ad uscire fanno uso di armi per farsi largo. Le guardie stanno abbandonando il posto vista l'impossibilità di arginare i disordini; ora vale solo la legge del più forte. Un grosso energumeno ti afferra alle spalle e ti scaraventa tra le persone provocando una caduta a catena. L'onda umana si espande per parecchi metri permettendo all'uomo di guadagnare qualche posizione.

Fai una prova di Difficoltà(6)(atletismo). Se riesce, non riporti danni. In caso contrario il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.
Se hai cambiato idea e vuoi raggiungere il porto per cercare di tuffarti in acqua, vai al 151.
Se vuoi estrarre il tuo pugnale, avventandoti sull'energumeno, vai al 190.
Se vuoi continuare ad avanzare imperterrito, vai al 145.



109

Nonostante un buon slancio iniziale, vieni colpito di striscio da un colpo di pistola, mollando la presa; il tuo corpo rotea nell'aria mentre precipita verso il mare.

Fai una prova di Difficoltà(5)(atletismo). Se la prova riesce non riporti danni; se fallisce con un risultato di 3 o più il tuo stato di salute retrocede di 1 livello altrimenti, se fallisce con un risultato di 2 o meno urti violentemente il capo contro il bordo della nave morendo all'istante. In questo caso vai al 320.

Caschi in acqua come un macigno e a fatica riesci ad issarti nuovamente a bordo, ritrovandoti al punto di partenza.

Vai al 149.

110

Guadagni 1 punto di Fama.

Gli indigeni sembrano perplessi. Scambiano alcune parole a voi incomprensibili poi uno di essi si avvicina a te per squadrarti da vicino, con vistoso sospetto. I due discutono ancora per alcuni minuti, mentre rimanete immobili di fronte a loro e infine abbassano le armi. Non conoscono una singola parola di inglese, come voi di *arawak,* ma il linguaggio dei gesti è universale; o quasi. Dopo una mezz'ora di frustranti tentativi, riuscite a capire i loro nomi e a spiegare di voler raggiungere la prima città inglese nelle vicinanze, che siete certi essere Port Morant. Gentilmente, vi conducono a est, attraverso la selva di mangrovie nere e bambù, tenendovi alla larga dai pericoli degli animali e delle sabbie mobili. Durante i lunghi chilometri di viaggio che avete condiviso con loro, più di una volta hai ringraziato la provvidenza di avervi fatto incontrare questi due gentiluomini selvaggi. Purtroppo, arrivati circa a metà strada rispetto alla vostra destinazione, i due *arawak* si fermano di scatto. Con un sorriso vi salutano e svaniscono nel folto della vegetazione, lasciandovi soli nel mezzo di una piccola radura. Siete stanchi e le poche ore di luce che rimangono vi spingono ad accamparvi per la notte.

Vai al 41.

111

"Vi avevo avvertito di non amare i bugiardi, e voi lo siete senza ombra di dubbio!" - urla Kidd dopo aver ascoltato la vostra storia. A nulla servono le vostre argomentazioni contro la sua fermezza. Sotto il suo sguardo indignato, venite rimessi sulla vostra scialuppa e lasciati al vostro destino. Mentre la *Antigua* si allontana in direzione Est, dovete nuovamente decidere in che direzione procedere, ancor più sfiduciati di prima.

Se desideri continuare a remare verso Est, vai al 294.
Se preferisci cambiare rotta e remare verso Nord, vai al 37.

112

Il sole è appena spuntato ad est quando vieni svegliato da una lingua umidiccia sul viso. Di fronte a te hai un animale di cui hai soltanto sentito parlare: si tratta di un *alco*, curioso ibrido tra canide e roditore. Dopo un istante di raccapriccio, ricordi che alcune voci raccontano di come questi animali, estremamente intelligenti, vengano usati come segugi dagli indigeni *arawak*. Infatti, oltre ad un altro *alco* che sta "dando la sveglia" a Ed, di fronte a te scorgi anche due figure umane. Impieghi alcuni secondi per abituare gli occhi alla luce, trascorsi i quali ti accorgi di trovarti davvero di fronte a due indigeni, vestiti soltanto di una cintura di paglia e ricoperti di fango. Vi esaminano con un'espressione minacciosa, puntandovi contro un paio di bastoni appuntiti. Lanci un'occhiata al tuo compagno; sembra attendere un tuo segnale per agire.

Se desideri tentare un dialogo, vai al 309.
Se preferisci attaccare gli indigeni 90.

113

La tua sciabola è solida ma non come l'imponente machete del grosso marinaio, che sembra non temere il tuo attacco.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute del mercenario retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce ti colpisce con il suo pesante machete e il tuo stato di salute retrocede di 2 livelli, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il mercenario è morto, vai al 274, altrimenti vai al 105.

114

La lancia di bambù è fragile e ad ogni scontro la tua sciabola ha una possibilità di spezzarla. Dagli occhi del tuo avversario traspare la sua poca esperienza in combattimento; una facile preda per uno spietato pirata.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute dell'indigeno retrocede di 1 livello, altrimenti fai un'altra prova, questa volta di Difficoltà(10). Se riesce la lancia del tuo avversario è spezzata ed egli fugge a gambe levate dal combattimento; in questo caso vai al 53, altrimenti l'avversario non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(9). Se riesce l'indigeno pianta nella carne la sua lancia appuntita e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Fai una prova di (A)Difficoltà(9). Se riesce uno degli *alco* ti morde la gamba e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci ad evitare che ti azzanni.

Se l'indigeno è morto, vai al 158, altrimenti vai al 72.

115

Guadagni 1 punto di Fama.

Urli con tutto il fiato che hai in corpo.
“Attento!”
Il grosso pirata si gira di scatto e con estrema freddezza, finisce il compagno infilzandolo da parte a parte. Il capitano si avvicina a te guardandoti con orgoglio.
“Ragazzo, Buck ti deve la vita! Quel cane codardo voleva colpirlo alle spalle ma grazie al tuo intervento ha avuto quello che si meritava!”
Nel frattempo Buck ti si avvicina porgendoti una moneta.
“Ti sei guadagnato un bel real!”

Se vuoi accettare la generosa offerta, segna il real nel tuo registro e torna pacificamente in città, dirigendoti al 1.
Se pretendi di più per avergli salvato la vita, indignati al 260.

116

Preferisci non indugiare, perché sai che potrebbe essere letale in battaglia. Imprimi una grande forza nel colpo, che recide il collo del pirata accompagnato dal tetro rumore delle ossa frantumate. La sua testa rotola orrendamente sul ponte mentre vieni colpito alle spalle da un pugnale. Cerchi di resistere al dolore quando lo estrai dalla tua carne viva ma una sciabolata ti colpisce al braccio, aprendo un terribile squarcio. In pochi minuti, come avvoltoi su una carcassa, decine di pirati ti colpiscono più e più volte fino a lasciarti morto in un lago di sangue. La tua avventura finisce qui, a pochi metri dalla testa mozzata di Ed, il tuo amico d'infanzia, assieme al quale avresti potuto vivere incredibili avventure.

Vai al 320.

117

Firmi l'atto senza pensarci e ti ritrovi ben presto nelle cucine di una goletta inglese, al servizio come aiutante. Non sei il primo carcerato a venire liberato da Wright, un ricco mercante di Port Morant. Come dice spesso: “la cauzione di un giovane galeotto costa meno di uno schiavo" e tutti coloro che vengono liberati finiscono per sottostare ad ogni suo volere o ritornare in cella.

Durante sedici mesi presti servizio fedelmente senza creare mai problemi, ascendendo in questo modo al rango di marinaio, abbandonando l'ambiente soffocante delle cucine.

La sera del 31 Dicembre 1699 la goletta di Wrigth raggiunge Port Morant e il tuo cuore sobbalza quando per la prima volta dopo otto anni entri nuovamente nel porto. Da quello che puoi vedere non si tratta più di un villaggio ma di una vera e propria piccola città. Conscio di non poter uscire liberamente a goderti la festa di fine anno, ti avvii lentamente sottocoperta dopo aver terminato le manovre di attracco.

Secondo le voci che circolano tra i tuoi compagni, Wright ha venduto la goletta e ha intenzione di partire domattina con una nuova imbarcazione, uno sloop che era in costruzione da oltre un anno. Cerchi di non preoccuparti per ciò che accadrà dato che non dipende da te e ti addormenti accompagnato dalla musica e dalle urla di festa che echeggiano in città salutando il nuovo secolo.

Vai al 155.

118

Sei finalmente arruolato in una ciurma pirata, sotto gli ordini del Capitano Redskull, un pirata quasi sconosciuto, destinato a rimanere tale. Tu questo non puoi saperlo e comunque non ti interessa; speri di far presto carriera e non ti importa chi sia il tuo primo capitano. Assieme ai tuoi nuovi compagni, t'incammini verso il molo dove è ormeggiata la *Bookaneer*, nave sulla quale prenderai servizio come mozzo.

Mentre camminate lungo il porto un ragazzino pelle e ossa si avvicina al gruppo; lo riconosci, si tratta di Ed, il tuo migliore amico, col quale hai sempre giocato per le strade di Port Royal. Si dirige al capitano chiedendo di essere imbarcato ma ottiene in cambio soltanto uno sguardo di sdegno. Quando si accorge della tua presenza nel gruppo ti guarda con perplessità. Istintivamente, decidi di intervenire.

"Questo ragazzo è un vero demonio! Mettetelo alla prova!"

Il quartiermastro si prepara a lanciare il suo fido pugnale quando interviene il capitano:

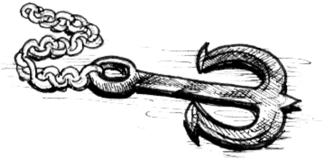
"Non abbiamo tempo! Arruolatelo! Ne avrà abbastanza in mare di prove da superare! Ahr, ahr, ahr!"

Ed si avvicina a te con un sorriso, senza proferire parola e proseguite il cammino verso lo sloop pirata che appare già davanti a voi, nella parte più isolata del porto.

L'aria frizzante e calda riempie i tuoi polmoni. Espiri con calma dopo essere salito sul ponte della nave. Guardi la città e ti domandi se non avresti fatto meglio a fare il garzone, ma i dubbi durano soltanto qualche istante, finché non senti una voce sfibrata risuonare a poppa:

"Uomini! Tutti ai posti di manovra! Salpiamo tra dieci minuti!"

Vai al 209.



119

Il custode dello sloop non ha intenzione di demordere e ondeggia attento ad ogni tua mossa. Nel frattempo ognuno dei tuoi compagni tiene testa a due uomini dimostrando incredibile audacia.

Se possiedi pistole o trabucchi carichi, puoi utilizzarne uno per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 2 livelli. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine del combattimento. Se manchi il bersaglio, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:

Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 9.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 75.

120

Guadagni 1 punto di Infamia.

E' deciso; la fuga sarà questa notte stessa. Ed riesce a sgraffignare alcune provviste dalla dispensa, mentre sleghi la scialuppa poco per volta. Favoriti dalle tenebre, la calate in mare e in un attimo vi allontanate dalla *Bookaneer*, che scompare inghiottita dalla notte; ora, avvolti dal gelido abbraccio della brezza marina, vi rendete conto della vostra pazzia. L'oscurità è opprimente e non è facile decidere da che parte procedere.

Fai una prova di Difficoltà(8)(marineria), sommando 1 al risultato dei dadi se in giornata hai lavato i ponti della *Bookaneer*. Se la prova riesce, vai al 271, altrimenti vai al 136.

121

Pur sapendo che la tua mossa audace e rischiosa aveva poche possibilità di riuscita non hai ceduto alla tentazione di liberarti del capitano in maniera veloce e umiliante. Purtroppo la tua agilità non è stata sufficiente. Il capitano ti afferra mentre cerchi di calzargli in testa il cappello, scaraventandoti con forza a terra.

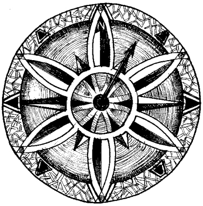
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di un grado altrimenti non riporti danni. Mentre ti rialzi il tuo avversario si prepara a realizzare la sua prossima mossa, osservando ogni tuo movimento.

Vai al 124.

122

Il tuo compare Ed non sembra soddisfatto della tua decisione di ritornare sui tuoi passi, ma accetta la tua idea perché non riesce a trovarne una migliore. Dopo un'altra faticosa giornata ai remi, vi ritrovate al punto di partenza e le misere scorte di viveri sono ormai quasi esaurite. Trascorrete una notte agitata, senza riuscire a chiudere occhio fino al mattino. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello a meno che tu non possieda la competenza in *marineria* (aggiorna il registro). Sebbene le tue decisioni diventino sempre più dubbie con il passare del tempo, devi scegliere in che direzione procedere.

Se desideri remare verso Nord, vai al 25
Se desideri remare verso Sud, vai al 258
Se desideri remare verso Est, vai al 140
Se desideri remare verso Ovest, vai al 2



123

Ti fiondi sul tuo avversario con tutto il tuo peso scaraventandolo sul fuoco che arde alle sue spalle. I suoi indumenti prendono fuoco prima che riesca a rialzarsi, scaldando a tal punto la sua corazza da farlo correre via come un ossesso per tuffarsi in mare.

Vai al 231.

124

L'ira del capitano si fa tangibile e i suoi colpi ti sorprendono per la loro veemenza.

Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello altrimenti non riporti ferite.

Vai al 28.

125

Estrai la tua sciabola brandendola con decisione. La fai roteare in direzione al rettile e colpisci con tutta la tua forza.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute dell'alligatore retrocede di 1 livello, altrimenti l'avversario non riporta danni.
Fai una prova di Difficoltà(6)(lame) per Ed. Se riesce, lo stato di salute dell'alligatore retrocede di 1 livello, altrimenti l'avversario non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.

Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce, l'alligatore ti colpisce e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se l'alligatore è morto, vai al 3, altrimenti vai al 52.

126

Il capitano sembra guardarti con simpatia e si avvicina a te con fare apparentemente amichevole. Purtroppo, prima che tu possa rendertene conto, ti trafigge allo stomaco con una stoccata fulminea, sventrandoti di fronte alla sua ciurma.

Vai al 320.

127

Riesci ad evitare la pioggia di lame e continui a correre verso il portone principale, senza voltarti. In breve ti immetti su *High Street* mescolandoti tra i passanti.

Vai al 1.

128

Mentre il capitano si agita per cercare di liberarsi dal tuo fastidioso pugnale, avanzi deciso verso di lui. Cerchi di afferrargli i polsi aiutandoti con ginocchiate e spintoni nel tentativo di impadronirti delle sue armi.

Fai una prova di Difficoltà(8) sommando 1 al risultato della prova de possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se ottieni 12 o più vai al 305, se la prova riesce con un risultato di 11 o meno vai al 33 altrimenti vai al 40.

129

Non hai intenzione di combattere lealmente contro questa furia e istintivamente pieghi il ginocchio destro, piantandolo con forza nelle parti basse dell'incredulo pirata. La voce gli rimane incastrata in gola mentre barcolla senza forze.

Vai al 69.

130

Restituisci con sdegno la penna e conservi un assoluto silenzio.
“Firma maledetto idiota! Non vuoi la libertà?” - urla il direttore mentre ti scuote afferrandoti per le spalle.
Rimani in silenzio fissando il muro di fronte a te.
“Da questo mentecatto non si può ottenere nulla di buono signor Wright! E' meglio lasciar perdere... portatelo nel "buco" finché non gli passa la voglia di fare il pesce!”
Vieni strattonato con forza e condotto in cella di isolamento, un pozzo buio brulicante di ratti e insetti detto "il buco". Sei incredibilmente ostinato e ti rifiuti di parlare per oltre dieci mesi, durante i quali non vedi più la luce del sole. Quando esci dall'isolamento sei ridotto all'osso; il danno fisico e psicologico a cui ti sei sottoposto era troppo anche per te. Non ti riprenderai mai più, finendo i tuoi giorni nelle prigioni di Santiago.

Vai al 320.

131

Estrai il pugnale e lo scagli contro il capitano ma egli, con sorprendente agilità, sfodera la sciabola e ne devia la traiettoria. Mentre l'arma si conficca nel muro, senza darti il tempo di rialzarti, il capitano balza su di te puntandoti la sciabola alla gola.
“Per oggi ti risparmio la vita! Io non ammazzo bambini! Ora sparisci dalla mia vista e non farti mai più vedere o posso anche cambiare idea!”
Detto questo ti tira su per la casacca, sbattendoti fuori dalla taverna, accompagnato dalle sonore risate dei vecchi marinai.

Non ti resta che andare a farti un giro per schiarirti le idee.
Vai al 19.

132

Il grosso pirata barbuto ti scruta con fermezza:
"Solo una persona mi chiamerebbe così... per tutte le meretrici, Thunderbrat, sei vivo!"
"Che piacere rivederti!” - dici sorpreso - “Andiamo a bere del rum per festeggiare!"

Vai al 208.

133

Mentre gironzoli osservando i preparativi per la notte di capodanno, noti uno strano movimento all'entrata di un vicolo. Ti avvicini cautamente e vedi un losco personaggio con una lunga ispida barba scura, che porta numerose pistole su una vistosa bandoliera. Sta inveendo contro un marinaio che tiene sotto tiro con due trabucchi; nel frattempo un suo compagno lo sta incitando al duello e pare divertirsi un mondo. Anche se non ne puoi essere certo, ti sembra di riconoscere in quel brutto ceffo barbuto il tuo insostituibile amico Ed.

Se desideri richiamare l'attenzione dei pirati e chiarire il dubbio immediatamente, vai al 219.
Se preferisci attendere che si risolva la disputa, vai al 234.

134

Ed si arrampica in fretta su un albero e tu cerchi di fare lo stesso. L'alligatore reagisce istintivamente caricando verso di te. Mentre inizi la scalata ti ha quasi raggiunto e tenta un balzo per azzannarti una gamba.

Fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 73, altrimenti vai al 98.

135

Senza pensare ti lanci verso il tuo nemico, puntando dritto alla sua gola.

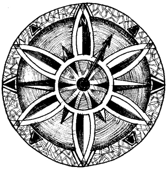
Fai una prova di Difficoltà(8)(lame). Se riesce vai al 185 altrimenti il capitano ha tempo di liberare le sciabole e prova a colpirti in pieno petto mentre avanzi verso di lui.
In questo caso fai un prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di un grado, altrimenti non riporti danni gravi.

Vai al 124

136

Non avete la più pallida idea di dove vi troviate, tranne il fatto che siete da qualche parte al largo della Giamaica. L'unica cosa saggia è riposare e aspettare l'alba; di giorno sarà più facile determinare la direzione da prendere. Al giungere del mattino constatate con rassegnazione che all'orizzonte non si riesce a scorgere null'altro che acqua e cielo. Grazie al sole riuscite almeno ad individuare la posizione dei punti cardinali.

Se desideri remare verso Nord, vai al 25
Se desideri remare verso Sud, vai al 258
Se desideri remare verso Est, vai al 140
Se desideri remare verso Ovest, vai al 2



137

Guadagni 1 punto di Fama.

Porgi la mano al capitano e lo aiuti a rialzarsi. Sebbene egli possa facilmente approfittare della tua temporanea vulnerabilità, dimostra grande lealtà e ripone le temibili sciabole. Il capannello che si era formato durante il combattimento inizia a diradarsi in quanto la ciurma ha ormai dato per concluso il combattimento.

Vai al 46.

138

Il massiccio blocco di pietra precipita su di te e non hai tempo di evitarlo del tutto. Ti colpisce alla schiena di striscio mentre ti lanci fuori dall'edificio. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Se sei ancora vivo, puoi cercare di salvarti dal terremoto tuffandoti in mare 151, altrimenti puoi dirigerti all'uscita principale correndo al 30.

139

Alzi le mani in segno di resa. Il capitano spagnolo ripone lo stocco mentre un paio di guardie ti incatenano. Ti guardi intorno disperatamente in cerca di aiuto ma tutti i tuoi compagni sono morti o fuggiti, compreso Ed. Vieni condotto a bordo della fregata e scopri con rammarico, parlando con altri prigionieri, che vi stanno scortando a Santiago dove verrete condannati.

Tutti i tuoi averi, compresi i vestiti, sono stati confiscati e ora possiedi solamente un Vestito Comune (apporta le dovute modifiche al registro).

Per sette lunghissimi anni trascorri le giornate in una oscura cella, in compagnia della peggior specie di malviventi dei Caraibi. Grazie al tuo temperamento riesci a farti rispettare e lentamente ti guadagni un posto di rilievo tra i detenuti. Le tragedie di Port Royal e Port Morant ti hanno accompagnato come un'ombra spaventosa durante tutto questo tempo, in cui non hai saputo più nulla sulla sorte di tua madre Marion, o del tuo amico Ed.

Evoluzione del personaggio	
Stato di salute	D'ora in poi il tuo stato di salute massimo è *Normale* e non più *Perfetto.*
Caratteristiche speciali	Ottieni una caratteristica speciale a scelta (sempre che tu possieda i requisiti richiesti dalla capacità) tranne *Nato con la camicia* e *Stoffa dell'atleta.*
Fama&Infamia	Guadagni 2 punti di Infamia (aggiungi questi punti al registro soltanto dopo aver scelto la caratteristica speciale).

La mattina del 9 Agosto 1698, la porta della tua cella si apre in modo inaspettato.

“In piedi Rocknan! Il direttore deve parlarti!” - dice una guardia mentre ti incatena i polsi.

Percorrete in silenzio i corridoi scarsamente illuminati e risalite i piani della prigione fino a raggiungere l'ufficio del direttore.

“Ecco il detenuto, signor Wright...” - esclama il direttore della prigione rivolgendosi ad un uomo attempato, che dall'aspetto si direbbe un facoltoso nobile britannico.

“... non abbiamo altri inglesi che corrispondano alle vostre richieste!” - aggiunge infine, alzandosi dalla poltrona.

“Questo andrà benissimo, sembra abbastanza giovane e abbastanza in forma. Quanto mi costerà la sua cauzione?” - risponde il signor Wright portando la mano alla cintura, dove ciondolano tre sacchetti di cuoio gonfi di monete.

“Considerando che avete intenzione di portarlo sulla retta via, 10 pezzi da otto basteranno!” - esclama infine il direttore

sforzandosi di sembrare un buon cristiano.
Wright annuisce mentre conta lentamente le monete.
“Rimane soltanto una faccenda...”
L'anziano inglese alza gli occhi verso il direttore.
“Oh, niente di grave s'intenda! Una pura formalità! La legge vuole che il detenuto firmi l'atto, acconsentendo al rilascio... ma finora non ho mai visto nessuno rifiutare!” - esclama il direttore tenendo gli occhi su di te mentre intinge la penna nel calamaio prima di porgertela.

Se intendi rifiutarti di firmare conservando un assoluto silenzio, vai al 130.
Se vuoi lasciare che Wright paghi la tua cauzione, vai al 117.

140

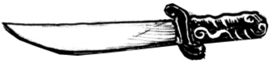
Remate verso Est, cercando di dosare le forze e quel poco di acqua e cibo rimasti. Nonostante la vostra costante attenzione, non riuscite a scorgere la terraferma ne quantomeno una imbarcazione.

Scegli se vai a est 232 o nord 37.

141

Uno dei pirati al tavolo ti risponde bruscamente.
“Smamma pidocchio! Torna più tardi, non vedi che stiamo parlando?”

Se desideri fare un giro e tornare più tardi vai al 227, se invece preferisci insistere, vai al 166.



142

Guadagni 2 punti di Fama.

Brandendo l'arma con entrambe le mani, la conficchi nel cranio del grosso alligatore, uccidendolo all'istante. Ed non riesce a credere ai suoi occhi; non avrebbe mai creduto possibile una prodezza del genere, e tu stesso sei alquanto sorpreso. Dopo qualche breve convulsione, la bestia si spegne afflosciandosi sul suolo fangoso.

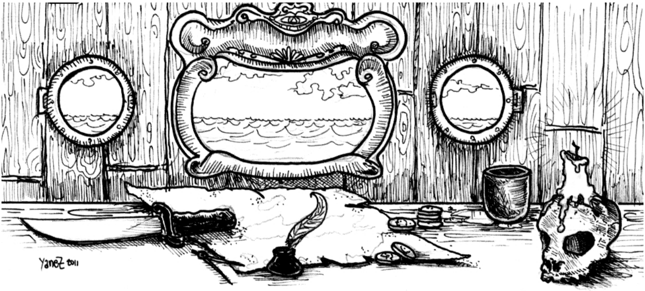
Vai al 57.

143

Guadagni 1 punto di Infamia.

Mentre ti pavoneggi facendo il giro attorno al capitano egli fa leva sulle braccia per alzarsi, sputando pezzi di terra. La sua ciurma si lascia andare in una incontenibile risata nonostante il timore di possibili punizioni; la scena è realmente ridicola agli occhi di un pirata. Mentre torna in posizione verticale impreca contro i suoi uomini maledicendo le loro madri e promettendo loro le pene dell'inferno una volta tornati sulla nave.

Vai al 28.



144

Nonostante le tue lamentele, vieni assegnato alla pulizia delle cambuse, che di giorno sono quantomai simili all'inferno. Perfino il cuoco non ha cuore di rimanervi, e ti ordina di far splendere perfino le pareti, prima di andarsene fischiettando. Sei deciso a fare del tuo meglio ma l'intensa puzza di sporco, l'assenza d'aria fresca, oltre al continuo dondolio, ti fanno sentire vieppiù nauseato.
Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Vai al 241.

145

La tua smania di sopravvivere ti offusca la ragione. Malgrado sia evidente l'impossibilità di uscire dal portone principale, la tua mente non accetta altre soluzioni e prosegui imperterrito la tua folle corsa. Riesci a guadagnare qualche posizione grazie alla violenza e alla disperazione ma ben presto vieni sopraffatto dalla folla, che ti calpesta senza pietà. Le tue ossa si frantumano sotto il peso delle centinaia di corpi che si ammassano sotto al grande portone, quando la terra si spalanca e tutta la zona viene ingoiata dal mare, sprofondando implacabilmente nei fondali sabbiosi.

Vai al 320.

146

Ti dilegui per un po di tempo, sopravvivendo nella giungla oltre l'acquitrino. Ti cibi di serpenti, insetti, frutta e di quelle poche piante che conosci, di cui puoi certamente fidarti. Un riparo di fortuna, cibo e acqua in abbondanza e parecchie notti di sonno ti rimettono completamente in sesto (il tuo stato di salute torna Perfetto). Una volta pronto a ripartire, abbandoni il campo improvvisato e ti dirigi a Port Morant.

Caro lettore, stai per effettuare una scelta decisiva nella vita di Jeff Rocknan, che cambierà la sua personalità e le sue capacità per il resto dell'avventura. Scegli con oculatezza.

Se intendi cercare un altro ingaggio da pirata, vai al 280.
Se vuoi cercare un lavoro onesto, vai al 275.

147

“La tua giovane età e il tuo temperamento giustificano questa tua impazienza... ma non osare mai più rivolgerti a me in questo modo o non vivrai abbastanza per vedere l'alba di domani...”
L'*arawak* si divincola dalla tua presa con grande facilità, poi riprende tranquillo la sua marcia.

Se la tua rabbia è tale da voler lanciare un pugnale nella sua direzione, attaccandolo alle spalle, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce vai al 179, altrimenti puoi comunque effettuare le seguenti scelte:
Se desideri continuare a seguirlo, vai al 187.
Se preferisci spassartela in taverna, vai al 80.

148

A poca distanza dalle mura est della città, dove la strada si inoltra lungo le *palisades*, un gruppetto di uomini sbraita mentre crea un capannello attorno a due combattenti; si tratta di un duello, una contesa che secondo le leggi dei pirati dev’essere risolta a terra. I due energumeni, armati di sciabola, si danno lotta senza tregua e sai che uno dei due dovrà morire.

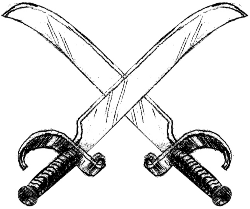
Se vuoi vedere come va a finire, vai al 32 altrimenti dirigiti al porto, andando al 1.

149

Ti trovi a tribordo, nella sezione centrale della nave e accanto a te, su entrambe i lati, si ergono due alte sartie. Ovunque sulla nave c'è grande tumulto. D'un tratto un grosso marinaio, con in mano una lunga corsesca, ti prende di mira. Evidentemente pensa tu sia un avversario facile da sconfiggere, visto il suo sguardo sicuro mentre si lancia verso di te.

Se possiedi una pistola carica puoi utilizzare il colpo in canna per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce, vai al 264, altrimenti continua a leggere. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine dell'arrembaggio, anche nel caso dovessi tornare in questo paragrafo.

Se non colpisci il tuo avversario, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 6.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 61.
Se preferisci arrampicarti sulle sartie per ottenere una visuale migliore della battaglia, fai una prova di Difficoltà(5)(atletismo). Se riesce vai al 228 altrimenti vai al 109.
Se vuoi tentare di disarmare il tuo avversario, fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce vai al 302 altrimenti vai al 307.



150

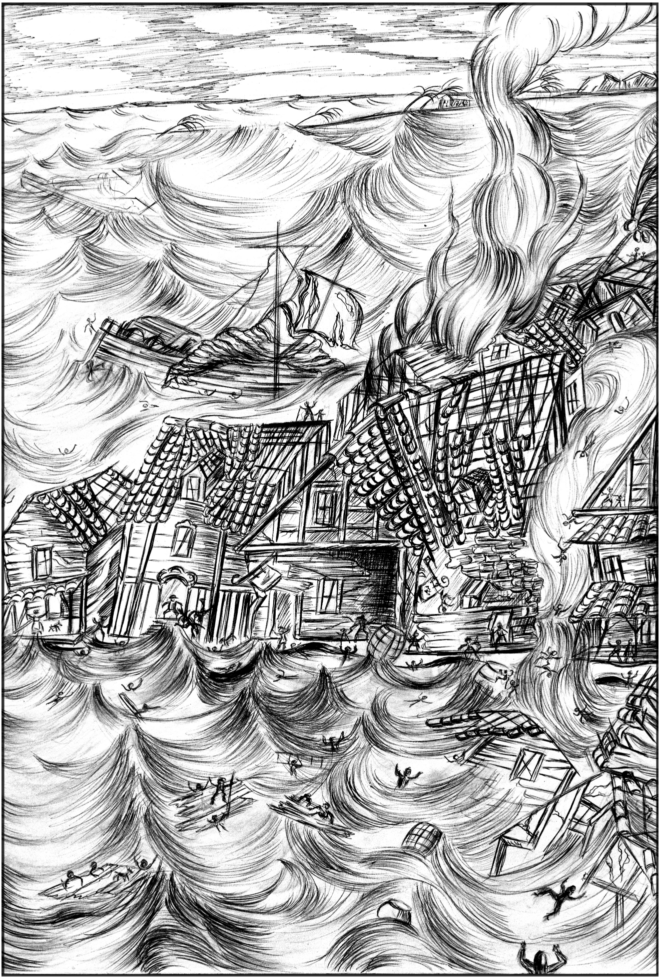
Mentre state uscendo dalla prigione, un gruppo di guardie di pattuglia scopre la vostra fuga dando il via ad un inseguimento per le vie di Port Morant. Il tuo gruppo si disperde e ti trovi a correre solo tra i vicoli con le guardie alle calcagna. Dopo alcuni minuti di corsa sfrenata ti trovi chiuso in uno stretto passaggio, bloccato da due gruppi di guardie. Senza darti il tempo di parlare ti trafiggono a morte con le loro spade. La tua carriera da pirata finisce qui, ancor prima di iniziare.

Vai al 320.

151

Corri verso il molo che sta lentamente scomparendo, inghiottito dalle acque. Ti immetti su *Lime Street* mentre dietro di te una goletta alla deriva si schianta contro un grosso edificio provocando un boato assordante. Senza pensare svolti improvvisamente verso destra attraversando uno stretto vicolo e ti lanci in mare, nuotando con forza verso il largo. Nonostante l'impeto della scossa che genera onde e mulinelli di grande potenza, riesci a cavartela grazie alla tua tenacia e in breve ti trovi ad un quarto di miglio di distanza da Port Royal. Il terremoto sembra ormai finito ma puoi osservare i devastanti effetti che ha avuto sulla città mentre galleggi nelle calde acque del mar dei Caraibi; tre quarti dell'area urbana si trova ora sott'acqua e a terra rimangono solo macerie e incendi. Corpi e detriti galleggiano nell'acqua attorno a te e non riesci a credere di star vivendo un tale incubo.

Fai una prova di Difficoltà(5)(marineria). Se riesce vai al 255 altrimenti vai al 88.



152

A seconda di quanto scelto al paragrafo precedente, il valore di X si modifica nel seguente modo:
Risposta A = 5
Risposta B = 7
Risposta C = 6
Risposta D = 8
Fai una prova di Difficoltà(X)(charme, marineria). Se riesce vai al 106, altrimenti vai al 111.

153

Rifiuti cortesemente l'offerta di Quelch, e ti siedi in un angolo per osservare l'evolversi degli eventi. Leggermente contrariato, il capitano decide di iniziare lui stesso a giocare; lancia il pugnale con estrema precisione, conficcandolo nel legno a poca distanza dal cavallo dei pantaloni dell'incredulo John. Non hai mai visto un'espressione di terrore tale negli occhi di nessuno, mentre chiede di essere slegato accettando ogni condizione. Tra le risate generali, al giovane Rackham viene offerto del rum e del cibo, che divora con impazienza. Domani partirete a bordo del vostro nuovo sloop, pronti ad affrontare ogni avventura.

Vai al **292.**

154

Guadagni 1 punto di Fama o Infamia, a seconda di quale tipo tu possieda di più.

Manfred sembra sorpreso quanto te, mentre sente la vita scorrergli via dal corpo. Il tuo pugnale gli ha tagliato di netto la gola e ora lo vedi ansimare in un lago di sangue mentre viene calpestato dalla folla impazzita.
Con un gesto istintivo afferri il suo borsello, contenente 1d6 *reales* d'argento. Segna le monete nel registro.

Se sei ancora determinato ad uscire dal portone principale, continua verso il 145.
Se hai cambiato idea e intendi salvarti tuffandoti in mare, precipitati al 151.

155

L'indomani, l'1 Gennaio del 1700, una parte dell'equipaggio viene trasferita nel nuovo sloop. Essendo meno capiente della goletta, alcuni marinai sono stati esonerati dal servizio, ma tu non appartieni a quel gruppo di fortunati. Un nuovo sguattero si aggiunge alla ciurma; lavorerà in cucina occupando il posto che un tempo era tuo. Lo vedi sfilare in catene sul ponte dello sloop e capisci subito che si tratta di un ex galeotto, con tutta probabilità uno a cui Wright ha pagato la misera cauzione.
Una volta ultimati i preparativi per la partenza, salpate lasciando presto le acque di Morant Bay. Quando vi trovate a venti miglia sud-est scorgete all'orizzonte una goletta, che batte bandiera francese. Sembra provenire da Hispaniola diretta a Port Morant e le vostre vie si incroceranno in breve. Wright predispone affinché le navi transitino a poca distanza una dall'altra, poiché non ha intenzione di perdere la possibilità di avvantaggiarsi di notizie fresche. In pochi minuti la goletta si trova già vicino a voi, procedendo alla cappa. Il

ponte pare stranamente deserto e inizi a temere il peggio. Fai a malapena in tempo a formulare i tuoi pensieri che un urlo agghiacciante si fa udire dalla goletta:

"Per Quelch! All'arrembaggio!"

Repentinamente un gruppo di scalmanati filibustieri si fionda sul vostro sloop armi alla mano, decisi a fare piazza pulita del vostro equipaggio.

Se vuoi combattere per difendere lo sloop, vai al 4.

Se preferisci unirti ai pirati e combattere al loro fianco, vai al 15.

156

Ti avvicini all'uomo. Ha l'aspetto decadente e trasandato ma indossa una divisa da ufficiale della marina inglese.

"Tu ragazzo? Vuoi guadagnarti un paio di *reales*? Allora muoviti, forza! Prendi queste casse e portale ai magazzini del governatore... ti pagherò a lavoro concluso!"

Carichi sulle spalle una delle pesanti casse di legno accumulate sul molo e ti avvii lungo la strada. Ricordi vagamente dove si trovano i magazzini ma decidi di seguire uno dei facchini per assicurarti di non sbagliare. Il tragitto non è troppo lungo e in breve hai finito il lavoro.

Torni a prendere la paga, impaziente di andare a ristorarti alla taverna, ma quando arrivi al molo vedi che il vecchio ufficiale è attorniato da una schiera di facchini, tutti intenti a riscuotere. Ti siedi ad aspettare osservando i passanti e perdi il senso del tempo; quando te ne accorgi sul molo non c'è più nessuno. Ti guardi un po attorno poi scorgi il vecchio sul ponte

della nave.
"Hey lassù! Vorrei le mie monete se non è troppo disturbo!" Gridi agitando le mani in direzione al vecchio che per tutta risposta estrae una pistola e la scarica in tua direzione.
"Sparisci marmocchio se non vuoi lasciarci la pelle! Io ho già pagato tutti!"

Ti lanci sul ponte della nave brandendo il tuo pugnale al 267, cerchi di argomentare spiegando che ti eri distratto andando al 95 o ti dirigi alla taverna che si trova al 12 per non far succedere il finimondo?

157

Trascorrete la serata in taverna bevendo e cantando ballate marinare, poi all'incirca verso le ventitré vi incamminate al cantiere. Quando raggiungete il luogo ti accorgi che Bart aveva ragione; soltanto cinque individui sorvegliano l'imbarcazione, cinti attorno ad un tenue fuoco. Uno di loro sembra essere ben armato e più robusto degli altri (se possiedi una o più armi da fuoco scariche, è il momento di caricarle).
Procedete cautamente nell'ombra fino ad essere abbastanza vicini da poter attaccare a sorpresa. Barbanera da il via al combattimento, lanciandosi addosso agli uomini con in pugno due lucenti sciabole e Black Bart segue il suo amico guardandogli le spalle. Il più grosso dei vostri rivali, probabilmente un mercenario, ti ha messo gli occhi addosso e sembra proprio che dovrai affrontarlo da solo. Estrae un pesante spadone urlando con ferocia.

Se possiedi pistole o trabucchi carichi, puoi utilizzarne uno per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 2 livelli. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine del combattimento. Se il colpo non va a segno, puoi ancora

scegliere una delle seguenti opzioni:
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 9.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 75.
Se preferisci provare a spingerlo dentro al fuoco, fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo), sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce, vai al 123, altrimenti vai al 60.

158

Guadagni 1 punto di Infamia.

I corpi dei vostri sventurati avversari giacciono a terra senza vita, mente gli *alco* scappano tra le mangrovie emettendo guaiti lancinanti.
"Rognose bestiacce!" - impreca Ed - "Per poco non mi macellano... mai visto dei cani così!"
Nonostante la brusca sveglia, cercate di trovare la forza di proseguire e raccogliete i vostri miseri averi, pronti ad intraprendere un viaggio attraverso la selva di mangrovie nere e bambù che vi separa da Port Morant.

Vai al 199.

159

Guadagni 1 punto di Fama.

Risali High Street scampando per miracolo alla morte. Attorno a te le persone spariscono ingoiate dalla terra e il tuo cuore ha un sobbalzo quando vedi crollare la chiesa di *St. Peter* davanti ai tuoi occhi. Quando raggiungi il bordello, l'edificio è ormai quasi distrutto. Cerchi di muoverti come puoi nelle macerie, nel tentativo disperato di ritrovare Marion, ma la ricerca si rivela infruttuosa; è probabilmente rimasta sepolta nel crollo, anche se speri possa essersi messa a salvo in tempo. Mentre cerchi di uscire, un pezzo di parete rimasto in piedi crolla improvvisamente, precipitando su di te.

Fai una prova di Difficoltà(4)(atletismo). Se la prova riesce con un risultato di 7 o più vai al 312, se la prova riesce con un risultato di 6 o meno vai al 138, altrimenti vai al 22.

160

Il capitano visibilmente spazientito si lancia a testa bassa verso di te come un toro inferocito. Tra la ciurma si fa improvvisamente il silenzio, come se presentissero un finale imminente.

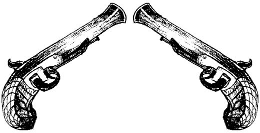
Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce ti trafigge procurandoti atroci dolori. Puoi cercare di attenuare il colpo con una prova di Difficoltà(4)(atletismo). Se la prova riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello e vai al 273, altrimenti il colpo risulta mortale e vai al 320.

Vai al 273.

161

Gli indigeni sembrano visibilmente offesi dai tuoi gesti. Evidentemente devi aver detto o fatto qualcosa di sbagliato, ma ormai è troppo tardi per rimediare. Con uno sguardo intriso di odio e paura vi colpiscono con le loro lance provocandovi dolorose ferite. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.
In questo combattimento non puoi utilizzare armi da fuoco, dato che non hai avuto sufficiente preavviso per caricare l'arma.

Vai al 72.



162

Quando il saccheggio dello sloop è ormai concluso, si avvicina un robusto pirata dalla lunga barba nera, agghindato con una vistosa bandoliera carica di pistole.
"Non è da tutti quello che hai fatto... raramente i servi si ribell..."
Interrompi il pirata prendendolo per un braccio e fissandolo negli occhi:
"Io non sono un servo! Mi chiamo Jeff Rocknan e sono un uomo libero!"
Il barbuto pirata pare trasalire. Ti scruta con aria perplessa dondolando la testa per inquadrarti meglio poi, d'un tratto, il suo viso sembra illuminarsi.
"Per tutte le prostitute di Port Royal! Thunderbrat! Sono Ed, ricordi? Edward Teach!" - grida mentre ti abbraccia con forza "Vieni! Devo presentarti il capitano e gli altri compagni!"

Vai al 306.

163

Percorrete di buona lena il tratto che vi separa da Port Morant e sul calar della sera raggiungete i pressi del borgo. Si tratta di un villaggio fangoso fondato circa cinquant'anni addietro, abitato da pescatori e frequentato da marinai, pirati e mercanti. Port Morant è a tutti gli effetti l'ultimo approdo della Giamaica est e non è raro trovare ingaggi per ogni destinazione. All'entrata del villaggio vi accorgete di uno strano andirivieni di fronte alla *Saint Thomas Tavern*; incuriositi vi avvicinate, scoprendo che alcuni pirati sono appena approdati dopo aver saccheggiato un mercantile spagnolo e stanno dividendo il bottino in taverna. Istintivamente vi recate al locale; effettivamente potrebbe trattarsi di un'occasione di lavoro e divertimento.

Vai al 180.

164

Il capitano, un uomo sulla quarantina dall'ottima forma fisica, è visibilmente affaticato e riporta alcune ferite leggere. Per questo combattimento considera il suo stato di salute iniziale come Ferito. Questo avversario è immune alla caratteristica speciale *Attacco Mortale*.

Fissandoti negli occhi pianta lo stocco sul solido ponte di legno e come un fulmine estrae due tra le innumerevoli pistole che spiccano appese alla sua bandoliera. Le punta verso di te prendendo la mira per un breve istante, poi preme il grilletto mentre il suo stocco ondeggia ancora piantato al suolo.

Fai una prova di (A)Difficoltà(8) per ogni pistola. Se riesce vieni colpito e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello per ogni colpo ricevuto.

Vai al 203.

165

Facendo leva sulle mani, inarchi la schiena all'indietro e sferri un potente calcio che fa deviare il letale percorso delle sciabole, obbligando il capitano a compiere un paio di passi lateralmente. Mentre barcolla disorientato hai il tempo di rimetterti in piedi per ricevere il suo prossimo attacco.

Vai al 124

166

Fai un passo in direzione ai pirati. Non fai in tempo ad aprire bocca che un sibilo improvviso ti avverte dell'arrivo di un coltello, lanciato in tua direzione. I tuoi riflessi sono ottimi, ma forse non sufficienti a schivarlo in una distanza cosi ravvicinata.

Fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se ottieni 2 vai al 191, se superi la prova vai al 100, altrimenti vai al 213.

167

Un membro della ciurma, chiamato Dolly a causa del suo corpo estremamente glabro, vi guida verso l'armeria e vi mostra le armi a disposizione.

"Prendete soltanto un'arma e una munizione a testa o non ne rimarranno a sufficienza! Intesi?"

Annuite mentre fate la vostra scelta (Segna l'arma scelta nel registro) tra pugnale, sciabola o pistola. In caso tu abbia optato per la pistola, ricordati che puoi prendere soltanto 1 munizione.

Ed ti guarda fiero, puntandoti per scherzo la pistola scarica.

"Bum!" - preme il dito sul grilletto e mima uno sparo - "Credo che prenderò questa! Ho già un'arma per il corpo a corpo."

Ripone la pistola nella cintura e ti mostra sorridente un col-

tellaccio da cucina rimediato in chissà quale taverna.
Una volta effettuata la scelta, Dolly si avvicina a voi allungandovi un paio di sacchettini di tela contenenti alcune foglie di un verde intenso.
"Queste sono foglie di *kuka*, una pianta speciale... se la mangiate in battaglia vi aiuterà a sopportare il dolore e la fatica...". Aggiungi le foglie di *kuka* al registro; basteranno per 1 utilizzo.

Ringraziate il vecchio marinaio e tornate insieme sul ponte, andando al 43.

* * *

168

Con un rapido scatto rotoli lateralmente, giusto in tempo per sentire il rumore metallico delle lame che si conficcano al suolo. Mentre il capitano si sforza di estrarre le sciabole dalla terra tu provi a rialzarti il più in fretta possibile.

Fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 31, altrimenti vai al 89.

169

Nessuno fa caso a te mentre esci dalla *Saint Thomas Tavern* e ti avvicini all'enigmatico indigeno pirata. Vi avviate verso il cancello nord del villaggio, oltre il quale si estende un'area acquitrinosa dalla densa vegetazione.
"Cosa intendevi dire con quelle parole, vecchio?"
L'*arawak* continua a guardare fisso davanti a se e risponde con tono pacato:

"Ben presto ti sarà tutto chiaro.."
La tua pazienza si sta rapidamente esaurendo e devi decidere cosa fare.

Se sei convinto di voler assecondare l'indigeno, vai al 187.
Se vuoi minacciarlo per fargli sputare il rospo, vai al 13.
Se non vuoi perdere altro tempo e preferisci divertirti in taverna, vai al 80.

170

Sei un comune membro della ciurma, ma per esserti distinto in battaglia ogni compagno aggiunge mezzo *real* alla tua quota, che diventa quindi di 6 *pezzi da otto* 2 *reales*. Una volta diviso il bottino la taverna riapre i battenti e si da il via alla festa.

Segna le monete nel registro e vai al 180.

171

Guadagni 1 punto di Fama.

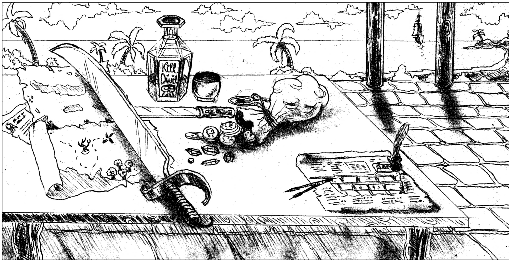
La furia del combattimento e la tua ottima forma fisica ti permettono di compiere azioni che non pensavi possibili. Grazie ad una piroetta laterale ti rimetti in piedi, mentre il colpo del capitano va a vuoto, obbligandolo ad inclinare la schiena per accompagnare le sciabole. Come prosecuzione del movimento fluido che ti ha permesso di schivare il colpo, il tuo braccio ruota nell'aria e il pugnale si conficca con forza nel petto del tuo avversario, trafiggendone il cuore. Alla fine del movimento ti ritrovi in piedi davanti al suo corpo morente, ormai accasciato al suolo, tra le facce sbalordite dei presenti. La ciurma dapprima incredula, si si riversa su di te imprecando.

Se decidi di rimanere sul posto pronto a combattere qualunque pirata abbia il fegato di sfidarti vai al 249. Se preferisci provare a darti alla fuga approfittando della confusione, corri al 8.

172

D'un tratto l'ufficiale sembra perdere interesse nella faccenda, o forse si è finalmente ricordato di te.
"Hey ragazzo... ora mi viene in mente...hai ragione! Tu hai lavorato questa mattina, mi ricordo... ma in effetti non hai riscosso." - dice mentre mano al borsello.
"Dunque, fammi vedere... due reales giusto?"
Ti porge le monete, che afferri con un rapido gesto, per poi riprendere il tuo cammino soddisfatto.
Aggiungi 2 *reales* d'argento al tuo borsello, segnandoli nel registro.

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro al mercato, vai al 227.



173

Guadagni 2 punti di Fama o Infamia, a seconda di quale tipo tu possieda di più.

Il capitano giace ora morto ai tuoi piedi (se hai lanciato pugnali è il momento di raccoglierli). Attorno a te la battaglia volge al termine e il risultato è una netta vittoria per i pirati del capitano Redskull. I tuoi compagni si accalcano per complimentarsi con te; sei l'eroe del giorno e lo stesso capitano esalta il tuo coraggio, esonerandoti dai tuoi doveri per una intera giornata. Sei felice di constatare che Ed è ancora vivo, sebbene lievemente ferito ad un braccio e ti siedi accanto a lui per recuperare le forze, mentre i tuoi compagni ti inondano letteralmente di rum.

Vai al 174.

174

E' passato un giorno dal tuo primo arrembaggio, al quale ti senti fortunato di essere sopravvissuto. Hai visto il volto della morte e al solo pensiero ti si accappona ancora la pelle; il tuo amico Ed, al contrario, sembra perfettamente a suo agio nei panni di pirata. Trascorre le poche ore libere a pulire le proprie armi in maniera ossessiva e a pavoneggiarsi con gli altri compagni del proprio coraggio in battaglia. Nella furia del combattimento è riuscito a sfilare una pistola ad un avversario e ora la espone in cintura assieme a quella presa in armeria prima dell'arrembaggio. Ti sorprendi quando noti che, nonostante la sua giovanissima età, alcuni ispidi peli neri sono spuntati sul suo mento conferendogli un aspetto leggermente ridicolo.

Mentre tiri a lustro il ponte della *Bookaneer*, ammiri la costa e le bianche spiagge, interrotte ogni tanto da fitte foreste di mangrovie. Nello sfondo, le alte montagne della Giamaica fungono da cornice. Nonostante siano passati circa due giorni, il fumo provocato dalla distruzione di Port Royal è ancora visibile in lontananza, come ultimo testimone del tragico evento.

Vi state dirigendo a Port Morant; pare che il capitano abbia intenzione di farne la propria base operativa in attesa di trovare un luogo più adatto. La ciurma è in fermento poiché tra meno di un giorno dormirete avvolti da comode lenzuola, possibilmente in compagnia di qualche amabile prostituta.

Vai al 192.

175

Trascorrete la serata in taverna bevendo e cantando strofe popolari, poi all'incirca verso le ventitré vi incamminate verso il cantiere in compagnia di tre amabili prostitute, le quali purtroppo desiderano essere pagate in anticipo. Dato che Ed è stato chiaro riguardo al non voler spendere per questa faccenda, dovrete dividere i costi tu e Bart.

Fai una prova di Difficoltà(7)(charme) per convincere Bart ad accollarsi le spese di Ed per intero. Se la prova riesce spendi soltanto 4 reales, altrimenti spendi 6 reales. Ricordati di cancellare le monete dal registro. Se non possiedi abbastanza denaro dovrai dare a Bart un oggetto che possiedi, di valore pari o superiore alla somma dovuta.

Quando raggiungete il luogo ti accorgi che Bart aveva ragione; soltanto alcuni individui sorvegliano l'imbarcazione, cinti attorno ad un tenue fuoco. Le ragazze non perdono tempo, avvicinandosi con movenze accattivanti agli uomini, che si abbandonano a commenti piccanti mentre si fanno condurre dalle nuove amiche all'interno dell'officina del cantiere. Finché rimarranno persi tra le grazie delle meretrici, i custodi saranno disattenti a ciò che accade al di fuori dell'officina.

Fai una prova di Difficoltà(6). Se riesce vai al 263, altrimenti vai al 295.

176

Poco prima che l'uomo riesca a premere il grilletto, un pugnale lanciato dalla spiaggia fende l'aria silenzioso, colpendo in pieno il tuo aggressore che stramazza a terra in preda a convulsioni. Non fai in tempo a voltarti che i tuoi compagni l'hanno già spedito all'altro mondo, trapassandolo più volte con la sciabola. Allo stesso tempo, dalle ombre della spiaggia sbucano due figure.

“Quelch! Moody! Che mi caschi la barba! Grazie dell'aiuto!” - esclama barbanera.

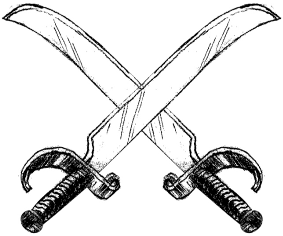
“Abbiamo sentito i vostri discorsi giù in taverna e vi abbiamo seguito... volevo soltanto augurarvi buona fortuna” - dice il capitano Quelch avvicinandosi allo sloop - “inoltre il vecchio Moody desidera unirsi al vostro equipaggio... credo che fareste bene ad accettare, anche se preferirei non lo faceste!”

Barbanera si avvicina al bordo dello sloop, chinandosi per vedere meglio i compagni a terra.

“Ci farà comodo uno con la sua esperienza! E' in mare da più tempo di te quella vecchia carcassa!” - dice infine rivolgendosi al capitano Quelch.

Tutti ridono alla battuta, compreso Moody che sale a bordo dimostrando una agilità non comune tra gli uomini della sua età.

Vai al 86.



177

Ti prepari a proteggerti dai possenti colpi delle sciabole del giovane capitano, raccomandando la tua anima a santi e diavoli. Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporti lesioni.

Se vuoi cercare di colpirlo col pugnale finché è sbilanciato fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce vai al 77 altrimenti vai 206.
Se vuoi provare ad abbassarti cercando di colpire i legamenti alla base della caviglia del capitano, rotola al 256.

178

Il capitano non demorde e rotola al suolo avvicinandosi minacciosamente a te; dimenando le sciabole cerca disperatamente di colpirti alle gambe.

Fai una prova di (A)Difficoltà(9). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporti ferite.

Vai al 28.

179

Perdi 1 punto di Fama. Guadagni 1 punto di Infamia.

Estrai il tuo pugnale con uno scatto fulmineo e lo lanci in direzione dell'ignaro indigeno. Il tuo sguardo si riempie d'odio e una strana euforia ti invade quando vedi il corpo dell'uomo crollare a terra senza vita; il pugnale gli si è piantato nel cranio e il sangue sgorga abbondante unendosi al fango della strada. Alcuni passanti ti osservano mentre trascini il corpo nell'acquitrino, ma si guardano bene dall'intervenire; intanto i tuoi compagni se la spassano alla grande in taverna. Prima di affondarlo nelle acque nere e putrescenti decidi di sfilargli il borsello; contiene *5 pezzi da otto* e 12 *reales* ma preferisci di non prenderli tutti per non insospettire la ciurma (aggiungi 1 pezzo da otto e 1d6 reales ai tuoi averi, segnandoli nel registro). Infine torni in taverna a divertirti con i tuoi compagni, sperando che nessuno metta in relazione la sua scomparsa con te.

Vai al 80.

180

Improvvisamente il locale si riempie; è abbastanza comune che i pirati diventino generosi in giornate come questa e molti cittadini ne approfittano per bere gratis. Ascolti con scarso interesse i discorsi dei presenti, e tra i tanti pettegolezzi uno ti colpisce in particolar modo. Gira voce che un giovane pirata, autoproclamatosi corsaro, stia facendo piazza pulita dei nemici dell'Inghilterra dai Caraibi a New York; il suo nome è capitan Kidd.

Se sei al seguito del capitano Redskull, vai al 313, altrimenti vai al 80.

181

Jack si lancia sul grosso pirata colpendolo di striscio alla spalla destra. Nonostante il primo momento di sorpresa, la ciurma unita riesce a fermare la furia assassina di Jack, ma uno dei pirati ti scorge dietro all'albero e avvisa i compagni; ti hanno scoperto!

Se vuoi scappare a gambe levate vai al 8. Se preferisci rimanere dove sei e dare spiegazioni vai al 216.

182

Ti inginocchi vinto dalla disperazione. Tra lacrime e singhiozzi chiedi umilmente che ti venga risparmiata la vita per la tua insolenza, dichiarando il capitano vincitore indiscusso del duello. Il capitano ride di gusto e risponde alle tue suppliche con queste parole:

“Vattene pure, miserabile codardo! Nella nostra ciurma non c'è posto per un mentecatto come te... ma prima di andartene dovrai farci un piccolo favore: Consegna tutte le monete che possiedi!”

Detto questo alza le mani al cielo in segno di vittoria, tra gli schiamazzi dei suoi pirateschi compagni.

Se vuoi consegnare tutte le tue monete, cancellale dal registro e prosegui al 252.

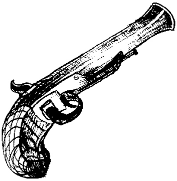
Se non te la senti di separarti dai tuoi miseri averi, rimani impassibile andando al 126.

183

Non hai altri assi nella manica; ora devi affrontare la bestia o rimanere sull'albero fino a morire di sete, di fame o di sonno.

Se possiedi un pugnale o una sciabola e vuoi attaccare a muso duro il tremendo bestione, vai al 250.

Se vuoi tentare la fuga, fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce vai al 94, altrimenti al 98.



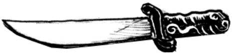
184

Il capitano furente scorda improvvisamente le regole dell'onore; ordina ad un suo compagno di lanciargli una pistola carica. Il marinaio esegue l'ordine all'istante, sebbene con manifesta riluttanza.

Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce, ti ha colpito con la sua pistola. A questo punto non ti resta che cercare di limitare i danni con un balzo fulmineo. Fai una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti retrocede di 2 livelli.

Dopo aver sparato, il capitano lancia la pistola scarica verso il compagno più vicino, preparandosi a ricevere il tuo prossimo attacco.

Vai al 272.



185

Guadagni 1 punto di Infamia.

La tua velocità è impressionante e il capitano non fa in tempo a liberare le proprie armi. Il tuo coltello affonda preciso nella sua gola e in pochi istanti il tuo temibile nemico giace esanime di fronte a te. La ciurma dapprima incredula, si muove in tua direzione urlando e imprecando.

Se vuoi restare sul posto pronto a combattere qualunque pirata abbia il coraggio di combatterti vai al 249. Se preferisci provare a darti alla fuga approfittando della confusione, corri al 8.

186

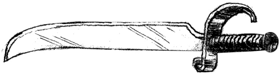
Fissi il grosso marinaio con sguardo divertito mentre estrai la pistola; il suo volto si trasfigura mentre cerca inutilmente di sfuggire alla tua mira. Purtroppo per lui non ha nessun posto dove scappare, trovandosi già all'estrema prua, e deve ricevere in pieno il tuo colpo. Il piombo rovente gli penetra la carne facendogli emettere un terrificante urlo di dolore. Il suo stato di salute retrocede di 1 livello.

Se il marinaio è morto, vai al 274, altrimenti vai al 105.

187

L'indigeno dice di chiamarsi Ichirouganaim. Ti guida attraverso l'acquitrino con incredibile sicurezza e procedete a rilento affondati fino al polpaccio in una puzzolente melma nera. Nell'arco di un'ora i rumori di Port Morant si fanno sempre più lontani, fino a sparire completamente.

Fai una prova di Difficoltà(3). Se riesce vai al 201, altrimenti vai al 288.



188

Il tentativo del capitano di reciderti il collo non sortisce l'effetto desiderato ma ti procura comunque una dolorosa ferita che fa retrocedere di 1 livello il tuo stato di salute. Ti rialzi da terra in un balzo, pronto a proseguire il combattimento.

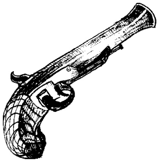
Vai al 124.

189

Fai cenno di arrenderti poi di scatto ti lanci verso l'uscita. I soldati, sorpresi, non reagiscono in tempo per afferrarti e cercano di colpirti con le pistole mentre scappi in direzione all'acquitrino.
"Que no se fugue!" - urla il capitano delle guardie uscendo dalla taverna.
Cerchi di imprimere la maggior spinta possibile alle tue falcate quando senti cinque boati in sequenza.

Fai una prova di (A)Difficoltà(7) per ogni sparo (cinque in totale). Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello per ogni prova riuscita.

Se il piombo dei proiettili non ti ha ucciso riesci a salvarti inoltrandoti nell'acquitrino fino a raggiungere la foresta che si estende nell'entroterra. Vai al 146.



190

Estrai velocemente il pugnale mentre ti lanci a testa bassa verso il colossale villano. Purtroppo ti rendi conto troppo tardi del grave errore; si tratta di Manfred lo Spaccateste, un rinomato lottatore dilettante olandese che hai già incrociato qualche volta in una delle innumerevoli taverne della città.

Se possiedi la caratteristica speciale Attacco Mortale, puoi utilizzarla; in questo caso vai al al 154.
Fai una prova di Difficoltà(9)(lame, atletismo). Se riesce vai al 154, altrimenti vai al 67.

191

Cerchi goffamente di abbassarti ma, a quanto pare, il pirata lo aveva previsto, imprimendo al pugnale una traiettoria discendente. Il tuo movimento fa si che il pugnale si conficchi esattamente al centro della tua fronte, facendoti spirare all'istante.

La fanciulla intenta a pulire aumenta il ritmo con il suo strofinaccio, rivolgendo lo sguardo dall'altra parte mentre il pirata torna a sedersi.

“Sposterò dopo il cadavere. Ora voglio dell'altro rum...”.

Vai al 320.

192

E' la mattina del 10 Giugno 1692 e la splendida insenatura di Port Morant è già ben visibile all'orizzonte. Il riposo e il cibo ti hanno restituito le energie perse in battaglia e il tuo stato di salute torna Perfetto (aggiorna il registro). Coloro tra di voi che sono marinai esperti si impegnano nelle manovre necessarie all'attracco e in meno di due ore vi trovate già sulla banchina di Port Morant, un piccolo villaggio inglese costruito su un'area paludosa, che in una quarantina di anni i coloni sono riusciti a trasformare in terreno fertile e rigoglioso.

Le due navi, la *Bookaneer* e il mercantile spagnolo, sono saldamente ancorate nelle acque placide del porto e il capitano, affiancato dal quartiermastro, conducono l'orda di marinai assatanati lungo le stradine fangose della città. Due tra i più forti dei tuoi compagni trasportano a fatica un forziere. La gente del luogo è abituata alla presenza di bucanieri e pirati; nessuno sembra particolarmente infastidito ne incuriosito dalla vostra presenza.

Una volta raggiunta la principale taverna dell'isola, la *Saint Thomas Tavern*, il capitano intima all'oste di chiudere i battenti gettando sul bancone un'abbondante manciata di *pezzi da otto*. Tra le urla di gioia della ciurma, l'oste si precipita a sprangare porte e finestre mentre iniziate a dividere il bottino ottenuto con il saccheggio del mercantile spagnolo.

Se ti sei distinto uccidendo il capitano, vai al 170.
Se non hai abbandonato il posto di combattimento fino a fine scontro, vai al 21.
Altrimenti, se hai disertato, abbandonando il posto di combattimento, vai al 212.

193

La *Bookaneer* avanza sicura tra i flutti quando una improvvisa virata del mercantile vi sorprende; evidentemente hanno fiutato l'attacco e si sono premuniti, caricando i cannoni. Una pioggia di palle chiodate vi investe in pieno colpendo gran parte dell'equipaggio, compreso tu.
Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.
Il capitano è deciso a dar battaglia e si prepara all'arrembaggio con più determinazione che mai; scarica prima le sue due pistole poi estrae una sciabola e un pugnale, immergendosi nella lotta (se possiedi una o più armi da fuoco scariche, è il momento di caricarle).
Come il resto della ciurma, salti sul ponte del brigantino spagnolo pronto a dare battaglia. Non riesci più a vedere Ed e speri che la sorte sia con lui in questo primo scontro.

Vai al 149.

194

Guadagni 1 punto di Infamia.

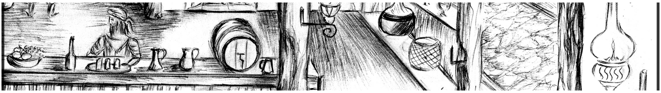
Convinto di non poter farci nulla, ti lasci andare nel soffice letto di foglie. Alcune donne vi portano frutta e radici con i quali recuperare le forze e una lunga dormita ti rimette completamente in sesto. Il mattino seguente saluti i tuoi nuovi amici e ti dirigi verso Port Morant, attraversando la foresta e l'acquitrino.

Vai al **319**.

195

Mangiare le foglie di *kuka* può restituirti un po di vigore. Dopo aver mangiato le foglie inizi a percepire uno strano tremolio nei muscoli e d'un tratto ti senti invadere da una prorompente ebrezza; ora ti senti invincibile. Il tuo stato di salute avanza di 2 livelli.

Torna al paragrafo dal quale sei venuto.



196

Entri nella taverna semivuota. L'odore nauseabondo del vino e del sangue rappreso rimasto per terra dopo le inevitabili risse della sera precedente invade violentemente le tue narici e ti vedi obbligato a coprirti la faccia con le maniche della camicia. Una ragazza della tua età sta pulendo faticosamente il pavimento e un paio di avventurieri parlano tra loro a bassa voce, in un angolo della sala. Non c'è segno dell'oste e ti domandi se non sia veramente troppo presto.

Vuoi parlare con gli avventurieri al tavolo? Vai al 56.
Se vuoi il posto da facchino vai al 156.
Se preferisci proporti come apprendista macellaio vai al 44.
Se nessuna delle alternative ti soddisfa, puoi sempre fare un giro per la città fino a che non apre la taverna 227.

197

Nuoti forsennatamente verso la riva ma lo squalo è troppo veloce. In pochi istanti ti raggiunge azzannandoti una gamba e vieni implacabilmente trascinato verso il fondo dall'affamato animale. Il tuo stato di salute retrocede di 2 livelli.

Fai una prova di Difficoltà(8). Se riesce vai al 96, altrimenti esali l'ultimo respiro mentre cerchi inutilmente di liberarti dalla morsa gelida della morte. Vai al 320.

198

Guadagni 1 Punto Fama.

Quando ormai pensavi di non farcela, la porta della cella si apre e la luce invade l'abitacolo ferendoti gli occhi. Senti una voce che ti chiama per nome e non riesci a capire se si tratta di una allucinazione. Una figura ti porge del cibo e un boccale d'acqua; lentamente recuperi la vista. Davanti a te si trova un viso familiare. Ed, il tuo compagno di giochi di Port Royal, è un membro dell'equipaggio.
"Parlerò io al capitano per farti arruolare..." - ti dice mentre richiude dietro di se la porta della cella.
Dopo alcune ore vieni liberato e ti viene permesso di farti un bagno per andare al cospetto del capitano, il quale, senza tanti complimenti, ti arruola nella ciurma in qualità di mozzo.

Vai al 243.

199

Procedete a stenti in direzione est, districandovi come potete nella fitta trama della vegetazione. Il terreno fangoso e gli insetti rendono il viaggio un inferno, senza contare che non siete minimamente abituati a sopravvivere in questo ambiente selvaggio. Dopo alcune ore dalla partenza, tratto in inganno da un'area coperta da fogliame, rimani fatalmente intrappolato nelle sabbie mobili.

Fai una prova di Difficoltà(4)(atletismo). Se la prova fallisce vieni inevitabilmente risucchiato dalla terra sotto lo sguardo terrorizzato di Ed, terminando prematuramente la tua avventura; in questo caso vai al 320. Altrimenti riesci a trascinarti in salvo.

Riprendete la marcia, resa più difficile dagli intensi e brevi acquazzoni che caratterizzano questa stagione. Dopo parecchie ore di estenuante cammino, bagnati fradici e coperti di fango fino ai capelli, raggiungete una piccola radura all'interno della selva, un luogo che sembra perfetto per riposare.

Vai al 41.

200

Il colpo va a segno ma non nella maniera che speravi. Si conficca nella sua spalla destra e lo fa grugnire di dolore. Il suo stato di salute retrocede di 1 livello.
I suoi occhi si riempiono di odio mentre cerca disperatamente di estrarre il coltello dalla spalla. Ora sei disarmato e dovrai fare affidamento sulle sole mani (potrai recuperare l'arma soltanto a fine scontro).

Se vuoi tentare di disarmare il capitano, vai al 128.
Se invece preferisci raccogliere una pietra per scagliarla addosso al nemico vai al 277.

Ben presto superate l'acquitrino, penetrando nella selva. Dopo un'altra ora di marcia raggiungete un piccolo villaggio *arawak*, costruito nei pressi di un ruscello. Il volto di Ichirouganaim sembra rilassarsi alla vista della sua gente. Si avvicina ad alcuni bambini pronunciando parole a te incomprensibili, e improvvisamente questi ultimi corrono via in direzione alla tenda più grande del villaggio.

"Non c'è posto migliore in tutta Xaymaca!" - esclama l'arawak allargando le braccia.

"Xay..." - lo fissi con stupore mentre procedete verso la grande tenda.

"Era così che si chiamava questa terra prima dell'arrivo dell'uomo bianco... significa terra ricca di acqua e legno".

Detto questo accelera il passo, procedendo verso la grande tenda. Dopo alcuni minuti di animate discussioni, vieni fatto accomodare all'interno della tenda, dove alcune donne stanno preparando un comodo letto di foglie in cui ti indicano di stenderti. Nel frattempo un individuo agghindato con feticci di ogni sorta fa il suo ingresso nella grande tenda con in mano un idolo di legno. Quello che pare essere il capo tribù, porge al sacerdote uno strano inalatore di bambù, a forma di Y, e un contenitore di legno colmo di una polvere marrone.

"Lo Yopo lo aiuterà a mettersi in contatto con gli dei..." - ti sussurra Ichirouganaim.

Dopo una lunga litania, il sacerdote inala tutta la polvere in un solo colpo. Un violento tremore sembra scuotere tutto il suo corpo, prima di piombare in stato di trance.

I suoi grugniti e balbettii diventano ben presto parole, che Ichirouganaim traduce per te sussurrandotele all'orecchio.

"Si trova in una taverna... forse a Port Morant o Port Royal... ci sono molti uomini ubriachi... d'improvviso si trova al porto... si, è di certo Port Morant... una grande nave con le bandiere gialle... Sembrano insospettiti, agitati... un gruppo di uomini ben armati risale il villaggio... si dirigono alla taverna... sangue... una ondata di sangue... è la fine!"

Lo sciamano si risveglia dal trance emettendo un urlo spaventoso. Ichirouganaim si avvicina a lui con fare agitato, scambiando un paio di parole e in breve ritorna da te.

"Ho domandato al sacerdote quando avverranno questi eventi... - ti dice con amarezza - "E la risposta è stata: sono appena avvenuti!"

"Le bandiere gialle..." - esclami - "Non possono essere che spagnoli! Questo vorrebbe dire che gli spagnoli stanno massacrando la nostra ciurma a Port Morant in questo momento?"

Il triste silenzio dell'indigeno non lascia spazio a dubbi; il sacerdote ha appena visto la fine del capitano Redskull e la sua ciurma. Le calme parole dell'*arawak* pesano come macigni:

"Non c'è nulla da fare amico mio, hai sentito le parole dello sciamano... è la fine. Riposati qui questa notte, poi deciderai cosa fare della tua vita..."

Se credi alle parole di Ichirouganaim e decidi di rimanere al villaggio questa notte, vai al 194.

Se vuoi comunque provare a far qualcosa, o semplicemente se non credi alle parole degli indigeni e preferisci tornare subito a Port Morant, vai al 240.

202

Ti lanci a peso morto sul tuo avversario ma, a quanto pare, la sua astuzia è superiore alla tua; ha previsto la tua mossa e fa slittare il corpo lateralmente, evitando la tua carica. Come risultato, urti violentemente contro il bordo della barca, tra le risate dell'ufficiale e dei suoi uomini. Un profondo odio ti invade, mentre ti rialzi scattante pronto a proseguire il combattimento.

Se vuoi provare a distogliere la sua attenzione con un trucco, fai una prova di Difficoltà(6)(charme). Se riesce vai al 238 altrimenti vai al 285.
Se preferisci utilizzare la tua rabbia e attaccarlo a viso aperto col pugnale, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce il suo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta ferite.

Vai al 71.

203

Il rinculo generato dagli spari fa retrocedere il capitano, che barcolla leggermente; hai il tempo di effettuare un attacco rapido lanciando un pugnale.

Se possiedi un pugnale e vuoi lanciarlo, fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce, la lama colpisce il bersaglio (cancella il pugnale dal registro di gioco) e il suo stato di salute retrocede di 1 livello.

Ripresosi dal momentaneo disorientamento, il capitano raccoglie il suo stocco pronto a dare battaglia al 230.

204

Al tuo rifiuto, Buck sdegnato ti ordina di prepararti al duello, ma il capitano interviene prontamente:

"Riposati, hai già combattuto per oggi! Lo sistemo io questo pivello!"

Detto questo, si fa avanti verso di te con fare determinato. Ti rendi conto solo ora del grave errore che hai commesso.

Vai al 7.

205

L'*arawak* si divincola con sorprendente agilità e facendo leva sul tuo braccio, ti scaraventa al suolo. Mentre cerchi di rialzarti un possente calcio alle tempie ti stordisce facendoti crollare definitivamente. L'indigeno ti trascina infine in un vicolo; l'ultima cosa che riesci a ricordare prima di sprofondare in un sonno pesante e inquieto.

Il mattino seguente ti svegli col volto immerso nel fango; alcuni passanti ti stanno stuzzicando con un bastone per controllare che tu non sia morto. Ti avvii con fare lento verso la taverna dove la sera anteriore vi eravate riuniti per dividere il bottino e fare festa.

Vai al **319**.

206

Il tuo attacco scoordinato non sortisce alcun effetto poiché il colpo viene deviato dalle solide sciabole del tuo avversario. Con manifesta superiorità si pianta bene sui piedi prima di effettuare la sua prossima mossa.

Vai al 124.

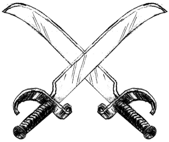
207

Guadagni 1 punto di Fama.

Pur sapendo che la tua mossa audace e rischiosa aveva poche possibilità di riuscita, con incredibile agilità sei stato in grado di calzare il cappello in testa al capitano in maniera che gli sia difficile toglierselo. Il suo effetto accecante durerà al massimo qualche decina di secondi, fino a che avrà il tempo di rimettere il cappello al suo posto. Il capitano avanza barcollando nel tentativo di liberarsi la visuale.

Fai una prova di (A)Difficoltà(12). Se riesce il cappello si sfila facilmente e si prepara ad attaccarti; in questo caso vai al 124.
Altrimenti il tuo avversario, momentaneamente accecato, è una facile preda per un tuo attacco. Fai una prova di Difficoltà(4)(lame). Se la prova riesce con un risultato di 9 o più, vai al 29. Se la prova riesce con un risultato di 8 o meno, lo stato di salute del capitano retrocede di 1 livello.

Vai al 28.



208

Prendi posto a sedere attorno ad uno dei rozzi tavoli di legno della *Catherine Tavern* in compagnia di Ed e un suo amico.

“La ciurma mi chiama Il Barbanera...” - ti dice Ed sogghignando.

"Come te la sei passata in questi anni vecchio Ed?" - domandi dopo aver tracannato un bicchiere di pessimo rum - "io ho fatto parte della ciurma di parecchi capitani fino a quello attuale, Long Ben..."

Barbanera sgrana gli occhi dallo stupore.

"Long Ben? Ma sei matto? Quella è la peggior specie di canaglia che..." - si interrompe qualche secondo poi continua - "... senti... che ne dici di unirti a noi? Il capitano Quelch è un tipo in gamba..."

"Non credo di volerlo fare... ma sarebbe diverso se creassimo la nostra compagnia..."

Ed osserva cercando di capire se fai sul serio.

"Ci sono uomini della ciurma che mi seguirebbero anche all'inferno, ma Quelch non merita un ammutinamento..."

Il compagno di Ed, finora rimasto in silenzio, interviene nella discussione:

"Senza dubbio. Non tradirei mai il vecchio Quelch! Ci sarebbe comunque un'alternativa..."

Detto questo fa una lunga pausa e si crea un improvviso silenzio al tavolo.

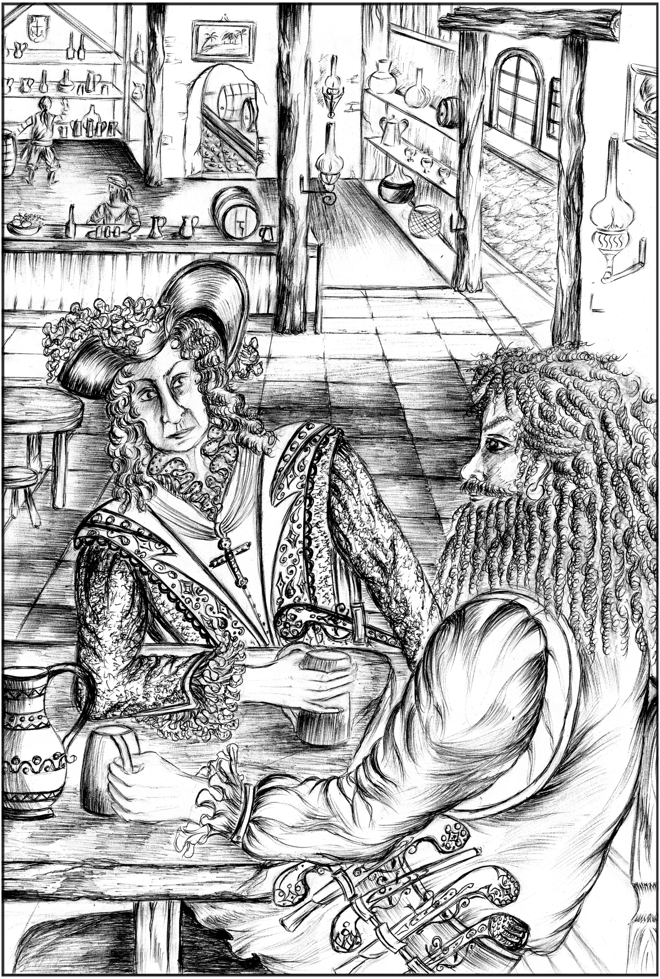
"Per tutti i trabucchi! Sputa il rospo Black Bart!" - sbotta Ed.

"Mi è parso di vedere Quelch la fuori... mah... in ogni caso la provvidenza ha fatto si che uno sloop fresco di scalpello sia pronto per il varo in un cantiere mal custodito alla periferia della città... si tratta di una commessa di Thomas Wright il mercante..."

"Come fai a sapere queste cose?" - domandi incuriosito.

"Indiscrezioni del porto..." - risponde Bart strizzando l'occhio.

Vai al 84.



209

Mollate gli ormeggi e vi dirigete al largo. Per ora nessuno pretende nulla da Ed o da te. Dopo circa mezz'ora dalla partenza un forte boato si fa udire; proviene da Port Royal. La ciurma si fa inquieta e si accalca sul ponte per osservare la città che sembra essere vittima di un assedio da parte di navi inesistenti.

"Un terremoto!" - gridano alcuni.

In breve, una gigantesca onda si scontra con la nave, facendola dondolare violentemente, per poi tornare al suo assetto originale senza evidenti danni.

Nell'arco di pochi minuti assistete impotenti alla distruzione di Port Royal; la città è sprofondata per tre quarti nelle acque della baia, dove galleggiano già corpi e detriti. I pochi edifici rimasti in superficie ardono in fiamme formando una colonna di fumo nero in cielo. Molti membri dell'equipaggio, compreso te stesso, hanno almeno un familiare in città e questo rende la scena ancora più agghiacciante.

Il capitano si fa scuro in volto, si leva il cappello stringendolo al petto, poi esclama:

"Non si torna indietro!"

Vai al 243.

210

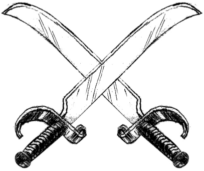
Vi trascinate carponi verso l'interno dell'isola, cercando di eliminare le tracce dietro di voi. Raggiungete in breve una vicina macchia di mangrovie. La puzza nauseabonda del fango e la ricca presenza di granchi di ogni sorta non vi invoglia di certo a rimanere immobili, ma non vi fidate affatto di quella nave sospetta e dello strano interesse che pare provare nei vostri confronti. Una volta ammarata la scialuppa, il gruppo raggiunge il vostro fuoco ancora acceso, sotto la cui sinistra luce riconoscete il volto del capitano Redskull; ora più che mai pare mosso da una forza infernale. Il capitano ordina di perquisire la zona con torce e lanterne, poiché pare certo della vostra presenza.

Fai una prova di Difficoltà(5). Se riesce vai al 101, altrimenti vai al 298.

211

Il peso del capitano lanciato a tutta velocità è troppo elevato e non riesci a portare a termine il tuo tentativo di sbilanciarlo. Le sue terrificanti sciabole si abbattono su di te una dopo l'altra e non puoi far altro che tentare di parare i colpi al massimo delle tue possibilità.

Fai una prova di (A)Difficoltà(5). Se riesce il tuo stato retrocede di 1 livello altrimenti non riporti lesioni. In che modo decidi di contrattaccare?
Se vuoi cercare di colpirlo col pugnale fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se colpisci vai al 77 altrimenti vai al 206.
Se ti lasci andare all'istinto e provi ad occultargli la visuale calzandogli il cappello bene in testa, fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 207 altrimenti al 121.



212

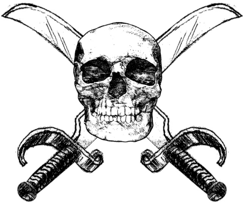
Sei un comune membro della ciurma ma, per esserti assentato dalla battaglia, questa volta non riceverai la tua parte di bottino. Una volta diviso il malloppo la taverna riapre i battenti e si da il via alla festa.

Vai al 180.

213

Non hai abbastanza riflessi per evitare del tutto il coltello. Cerchi di abbassarti ma vieni comunque colpito al braccio. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.
Il pirata estrae la sciabola con inquietante calma. Corri velocemente verso l'uscita e ti infili in un vicolo senza girarti indietro, sperando che il burbero pirata abbia perso le tue tracce.

Vai al 227.



214

Senza che tu possa fiatare una ventina di marinai si lanciano addosso a te impugnando sciabole e pugnali. Il combattimento è senza speranza e soccombi molto presto sotto i loro impietosi colpi. Prima di esalare l'ultimo respiro, vedi come i pirati si dividono tra loro i tuoi miseri averi, per poi scaricare il tuo corpo in mare.

Vai al 320.

215
EMPORIO DEL SIGNOR WRIGHT

INDUMENTI

Vestito comune

Spazio Extra: 1
Prezzo: 4 reales
Prezzo scontato: 3 reales
Prezzo all'ingrosso: 2 reales

Vestito da avventuriero

Spazio Extra: 2
Prezzo: 1 pezzo da otto
Prezzo scontato: 6 reales
Prezzo all'ingrosso: 4 reales

Stivali di cuoio

Spazio Extra: 0
Prezzo: 4 reales
Prezzo scontato: 3 reales
Prezzo all'ingrosso: 2 reales

Cintura piccola

Spazio Extra: 1
Prezzo: 4 reales
Prezzo scontato: 3 reales
Prezzo all'ingrosso: 2 reales

Cintura media

Spazio Extra: 2
Prezzo: 6 reales
Prezzo scontato: 4 reales
Prezzo all'ingrosso: 3 reales

Bisacca piccola

Spazio Extra: 3
Prezzo: 4 reales
Prezzo scontato: 3 reales
Prezzo all'ingrosso: 2 reales

ARMI

Pugnale

Arma a lama semplice che può essere anche lanciata.
Prezzo: 1 pezzo da otto
Prezzo scontato: 6 reales
Prezzo all'ingrosso: 4 reales

Sciabola

Spada solida e affilata.
Prezzo: 4 pezzi da otto
Prezzo scontato: 3 pezzi da otto
Prezzo all'ingrosso: 2 pezzi da otto

Pistola

Utile prima di uno scontro ma scomoda a causa della sua lentezza nel ricaricare.
Prezzo: 4 pezzi da otto
Prezzo scontato: 3 pezzi da otto
Prezzo all'ingrosso: 2 pezzi da otto

Trabucco

Pistola dalla bocca allargata; concede +1 alle prove di Difficoltà(armi da fuoco).
Prezzo: 6 pezzi da otto
Prezzo scontato: 4 pezzi da otto
Prezzo all'ingrosso: 3 pezzi da otto

Munizioni

4 unità di ogni materiale.
Prezzo: 1 real
Prezzo scontato: -
Prezzo all'ingrosso: -

Puoi acquistare un massimo di 1 pezzo di ogni mercanzia. Se desideri contrattare, affronta una prova di Difficoltà(7)(charme) per ogni pezzo che hai intenzione di acquistare; se riesce puoi pagare il prezzo scontato (se presente) invece di quello base. La prova non può essere ritentata. Puoi anche vendere gli oggetti che non ti servono, al loro prezzo all'ingrosso. Una volta concluse le trattative torna al paragrafo dal quale sei venuto.

216

Buck balza su di te, puntandoti la sciabola insanguinata alla gola.

"Parla miserabile pidocchio! Sei una spia? Perché ci seguivi? Chi ti ha mandato?"

Se vuoi raccontargli la verità, cioè che ti trovavi li per caso e hai assistito alla scena, vai al 239.

Se preferisci fingerti muto per evitare spiegazioni fai una prova di Difficoltà(6)(charme). Se riesce vai al 311 altrimenti vai al 54.

217

Gli anni passati in prigione e quelli passati a servizio di Wright ti hanno reso un uomo onesto; rifiuti l'offerta e continui a combattere anche se la vostra è una battaglia persa. In meno di due ore ti ritrovi su una scialuppa con altri tre marinai e Wright. Siete stati abbandonati in mare e l'unico equipaggiamento che il capitano pirata vi ha concesso è un pugnale e una borraccia piena di rum. Nonostante i disagi riuscite a raggiungere Port Morant in meno di due giorni, salvandovi la pelle. Thomas Wrigth non sembra esserti riconoscente per aver difeso la sua nave e non ti accorda nessun privilegio o condizione di favore; continuerai a servire come marinaio fino all'età di quarantadue anni, età in cui verrai messo a terra a causa del tuo terribile stato di salute. Il figlio del signor Wright, Carl, si negherà a pagarti i costosi medicinali necessari alle tue cure e morirai abbandonato nella stanza di una taverna a Port Morant.

Vai al 320.

218

Sai benissimo che il tuo semplice pugnale può ben poco contro la sua armatura e il suo stocco, ma questo sembra non importarti. Sei deciso a vender cara la pelle.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello, altrimenti i tuoi colpi non hanno effetto.
Fai una prova di (A)Difficoltà(5) per il capitano spagnolo. Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non vieni colpito.

Se l'avversario è morto, vai al 248.
Se il tuo stato di salute diventa "Morente", vai al 139.
Altrimenti vai al 246.

219

Ti avvicini al gruppo gridando:
"Ed! Sei per caso tu?"
Il bruto dalla folta barba, colto di sorpresa, si volta di scatto puntandoti un trabucco carico. Con l'altro continua a tenere sotto tiro il marinaio.

Fai una prova di Difficoltà(7)(charme). Se riesce vai al 132, altrimenti vai al 16.

220

Rientri al villaggio con incedere lento. Ti vergogni per come hai reagito ma Ichirouganaim non sembra fartene una colpa. Ti fa accomodare nuovamente nella grande tenda, invitandoti a restare a nome di tutta la comunità.

Vai al 194

221

Fai un leggero scatto col pugnale come a volerlo colpire poi assesti una proverbiale pedata sul deretano del tuo avversario, che lo fa cascare in avanti fino a farlo finire completamente sdraiato a terra, con la faccia nel fango. Cosa hai intenzione di dire?

Dialogo A: "Ah! Ah! Ah! Non saresti nemmeno in grado di pulirmi gli stivali!"; vai al 143.
Dialogo B: "Ho deciso di risparmiarti la vita! Da parte mia il duello finisce qui, capitano!"; vai al 137.

222

Guadagni 2 punti di Fama.

Estrai il pugnale con impressionante agilità e lo scagli contro il capitano, levandogli il cappello. Gli schiamazzi e le urla si acquietano di colpo e un silenzio plumbeo cala sulla taverna. Tutti fissano il capitano con terrore dando ormai per certa la tua morte.
"Mettimi alla prova!"
Dici, con spaventosa freddezza, sostenendo l'intenso sguardo del capitano.
Il suo disprezzo si tramuta presto in una risata e tutta la taverna lo accompagna riprendendo a fare baldoria ancora più sfrenatamente di prima.

"Certo che ne hai del fegato ragazzo... sei dei nostri. Adesso muoversi, imbarchiamo tra mezz'ora!"
Mentre ti dice questo ti porge il pugnale in segno di amicizia.

Vai al 118.

223

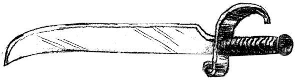
Il capitano viene inevitabilmente sopraffatto, cadendo sotto gli inclementi colpi dei militari spagnoli. I presenti si disperdono e anche tu fuggi all'impazzata, scordandoti perfino del tuo amico Ed. Procedi in direzione all'acquitrino lasciandoti alle spalle la città, da dove continuano a provenire le urla e lo sferragliare del combattimento.

Vai al 146.

224

Riesci a risalire altri sei piedi, evitando il fuoco nemico. Ora vedi chiaramente il quadro della situazione. Ti trovi nella parte centrale dell'imbarcazione e sotto di te una quarantina di uomini si danno battaglia con furore infernale. Vicino al quadro di poppa il capitano nemico fronteggia da solo tre pirati della tua ciurma.

Vuoi scaraventarti sul capitano per affrontarlo di persona, pur sapendo che un salto del genere può esserti fatale? vai al 74.
Preferisci lanciarti direttamente al centro della nave, sperando di attutire la caduta grazie ai corpi dei combattenti? Vai al 315.
Ritieni più saggio ridiscendere la sartie? vai al 149.



225

Fortunatamente sei molto più agile dell'anziano lupo di mare e riesci ad evitare le sue letali sciabole, che vanno a conficcarsi nel bordo della nave. Le lame si sono incastrate nel legno e questo può permetterti di colpirlo alla gola mettendo fine al combattimento.

Se vuoi assassinarlo senza pietà, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce vai al 286 altrimenti vai al 229.
Se cerchi di afferrare il suo borsello e scappare fai una prova di Difficoltà(6)(atletismo). Se riesce vai al 244 altrimenti vai al 79.

226

Guadagni 1 punto di Fama

Mentre tieni le sciabole saldamente puntate alla sua gola, intimi il capitano di lasciarti passare, aggiungendo che oggi non hai intenzione di far scorrere il suo sangue. Suo malgrado, deve cedere alle tue pressioni e la ciurma ti fa largo mentre ti allontani in tutta calma verso l'entrata della città.
Puoi aggiungere entrambe le sciabole al tuo inventario, se possiedi abbastanza capienza.

Mentre ringrazi il cielo per la buona sorte, ti dirigi al 1.

227

Ti dirigi tranquillamente al mercato. Passeggi tra le ricche bancarelle nella triste consapevolezza di non poterti permettere quasi nulla. Dopo alcuni frustranti minuti, ti fermi da un erborista.
"Ti interessa un po' di Damiana ragazzo...è l'ideale quando...la vela non riesce a rizzarsi, se capisci cosa intendo, ahr, ahr, ahr..."

La risata catarrosa del vecchio erborista ti mette a disagio e fai cenno di andartene quando ti prende per un braccio avvicinandoti a se.
"Se prometti di tenere il becco chiuso posso venderti un po di Foglie di *kuka*..."
"E cosa sarebbe mai?"
L'erborista dapprima insospettito, sembra rilassarsi.
"Eh...certo...sei troppo giovane per saperlo! Si tratta di una pianta “magica” che arriva dalle terre del Venezuela. Se ne mastichi le foglie puoi resistere la fame, la sete e affrontare grandi fatiche. Ma stai attento ragazzo, queste foglie sono illegali; se ti trovano con esse rischierai la prigione o peggio ancora la forca. Queste sono le ultime dosi che mi sono rimaste, ti conviene approfittare!"

Foglie di Kuka (sacchettino con 2 dosi)
Queste foglie di un verde intenso possono essere usate per resistere a grossi sforzi. Ti verrà indicato dal testo quando sarà possibile usarle.
Prezzo: 3 real
Prezzo scontato: 1 real
Prezzo all'ingrosso: -

Se desideri contrattare, affronta una prova di Difficoltà(7) (charme); se riesce puoi pagare il prezzo scontato invece di quello base. La prova non può essere ritentata.

Proseguendo la tua passeggiata, ti fai incantare da una bancarella che fa sfoggio di una invidiabile collezione di chincaglierie. Tra i tanti oggetti, c'è anche un bell'acciarino con pietra focaia con manico in legno e avorio.

Acciarino con pietra focaia
Prezzo: 2 real
Prezzo scontato: 1 real
Prezzo all'ingrosso: -

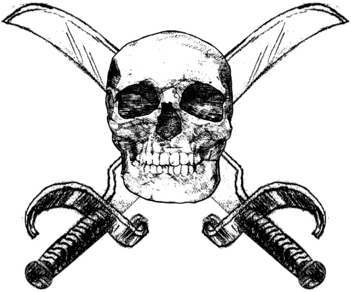
Se desideri contrattare, affronta una prova di Difficoltà(7) (charme); se riesce puoi pagare il prezzo scontato invece di quello base. La prova non può essere ritentata.

Le ore passano tranquille e la fame inizia a farsi sentire. La taverna della *Tortuga* è sicuramente aperta. Se vuoi raggiungerla vai al 12, altrimenti continua a passeggiare andando al 19.

228

Con estrema scaltrezza ti lanci verso la più vicina sartia deciso a non disperderti nella mischia; vuoi cercare la strategia migliore. Raggiungi senza problemi i sei piedi di altezza quando un paio di spagnoli iniziano a scaricarti addosso una abbondante dose di piombo rovente.

Fai una prova di Difficoltà(5)(atletismo). Se riesce vai al 224, altrimenti vai al 109.



229

L'anziano ufficiale riesce a liberare le lame dal legno proprio mentre ti appresti a colpire. Stai per raggiungere la sua gola con la punta del tuo pugnale quando si volta di scatto ferendoti all'addome con le sue affilate sciabole. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Se vuoi provare a distogliere la sua attenzione con un trucco, fai una prova di Difficoltà(7)(charme). Se riesce vai al 238 altrimenti vai al 285.
Se preferisci utilizzare la tua rabbia e attaccarlo a viso aperto col pugnale, fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce il suo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta ferite.

Vai al 71.

230

Il capitano nemico è deciso più che mai a respingere il vostro arrembaggio. Ondeggia sicuro in attesa di una tua mossa.

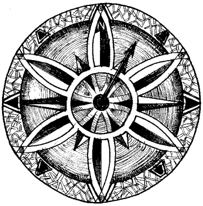
Se possiedi una pistola carica puoi utilizzare il colpo in canna per provare a colpire il tuo avversario. In questo caso fai una prova di Difficoltà(7)(armi da fuoco). Se riesce, vai al 102, altrimenti continua a leggere. Ricordati che una volta scaricata, l'arma non può essere più usata fino alla fine dell'arrembaggio, anche nel caso dovessi tornare in questo paragrafo. Se il colpo non va a segno, puoi ancora scegliere una delle seguenti opzioni:

In caso tu non possieda armi bianche puoi attaccare come se possedessi un pugnale, sottraendo 1 al risultato della prova di difficoltà. Se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio,* somma 1 al risultato della prova, invece che sottrarlo.
Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 268.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 48.

231

Il grosso mercenario non rappresenta più un ostacolo e da quanto vedi attorno a te, tutti e cinque gli uomini che si trovavano a guardia dello sloop sono ora fuori combattimento.
“Muoviamoci!” - dici mentre ti dirigi verso lo sloop - “Dobbiamo mollare gli ormeggi!”

Vai al 263



232

Remate fino a estinguere quasi ogni energia, quando a metà pomeriggio venite intercettati da un'imbarcazione di foggia francese, che porta il nome *Antigua* inciso a chiare lettere sulla fiancata. Stranamente batte bandiera inglese. Venite issati a bordo e condotti al cospetto del capitano, un giovane uomo dagli occhi marroni, con il naso piuttosto lungo e labbra arricciate sul bordo. E' alto, ben vestito e vi fissa con sguardo sfrontato e fiero.
"Cosa vi porta in mare con una tale imbarcazione?" - domanda quasi divertito - "... e badate che so riconoscere i bugiardi, o non mi chiamo più capitan Kidd!"
Scegli una delle seguenti risposte e annotala nel registro di gioco.
Risposta A: "Abbiamo disertato la nave dello spregevole capitano Redskull, fuggendo nottetempo a bordo di questa scialuppa!".
Risposta B: "Viaggiavamo sul mercantile Saint George quando siamo stati attaccati da degli spregevoli pirati inglesi! Sol-

tanto noi siamo stati in grado di fuggire".
Risposta C: "Siamo reduci del terremoto avvenuto a Port Royal qualche giorno addietro! Siamo riusciti a salvarci miracolosamente grazie a questa scialuppa...".
Risposta D: "Siamo riusciti a liberarci dalla prigionia, sfuggendo alle grinfie degli spagnoli!".

Vai al 152.

233

Guadagni 1 punto di Infamia.

Scatti alla velocità di un baleno e tagli la gola al marinaio che si trova più vicino a te, senza farti notare dagli altri. Hai poco tempo prima che si accorgano della tua intrusione e ti guardi attorno con grande attenzione. Il capitano si trova a poca distanza e tra voi si frappone un solo uomo.

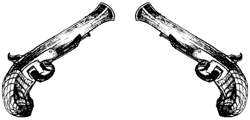
Se vuoi arrenderti, manifestando la tua presenza, vai al 283 di tua volontà.
Se vuoi farti strada verso il capitano, uccidendo chiunque si trovi sulla tua strada, supera una prova di Difficoltà(7) (lame,atletismo). Se riesce vai al 92 altrimenti vai al 283.

234

L'irascibile ceffo barbuto urla selvaggiamente mentre scarica i trabucchi addosso all'ignaro marinaio, tra le facce sgomente dei presenti.
Mentre osservi rapito la scena drammatica, un astuto lestofante ti alleggerisce il borsello di alcune monete. Lancia 1d6. Perdi quell'ammontare di *reales*. Se non possiedi il numero indicato di *reales*, perdi non più dei *reales* posseduti.
Senza nemmeno degnare il cadavere di uno sguardo, si gira su se stesso procedendo verso l'uscita del vicolo, dove ti trovi

tu. Quando ti passa accanto cedi all'istinto di farti avanti, esclamando:
“Ed! Sei tu?”
Il bruto dalla folta barba estrae di scatto un trabucco carico.

Fai una prova di Difficoltà(5). Se riesce vai al 132, altrimenti vai al 16.



235
Guadagni 1 punto di Infamia.

Con un colpo possente e preciso incroci le lame delle sciabole tranciando di netto il collo dello sfortunato capitano. Uno sguardo di orrore rimane impresso nel suo volto mentre la sua testa rotola nel fango. La ciurma dapprima incredula, si muove in tua direzione urlando e imprecando.

Se non vuoi muoverti di un passo, deciso a fronteggiare qualunque pirata abbia cuore di sfidarti vai al 249. Se preferisci tentare la fuga approfittando della confusione, corri al 8.

236
Senza pensarci, salti giù dalla nave per metterti in salvo. Gli altri marinai fanno cenno di inseguirti ma vengono fermati dal vecchio ufficiale.
"Lasciate andare il ragazzo! Ha avuto la sua lezione!"
Detto questo, sparisce sottocoperta tra le risate di tutti i presenti.

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro per la città vai al 19.

237

Uno dei marinai del mercantile, forse uno dei mercenari a guardia del carico, ti prende di mira quando nota che cerchi di avanzare verso l'interno della nave. Interrompi la tua marcia ma è troppo tardi: il mercenario ha già lanciato contro di te due pugnali e si prepara a lanciarne altri due. Non hai tempo di ragionare e devi agire d'istinto, cercando di evitare i pugnali con quattro rapidi movimenti del corpo. Puoi scegliere ogni volta tra 3 direzioni: Centro, Sinistra, Destra. Scegli la sequenza che desideri realizzare, annotandola in un foglio (ad esempio: Destra, Sinistra, Centro, Destra).

Una volta preso nota dei movimenti, dirigiti al 91.

238

Fissi con stupore un punto che si trova alle spalle del goffo ufficiale, come se qualcosa di minaccioso vi stesse arrivando incontro; il trucco funziona. Il vecchio marinaio, istintivamente, si volta per capire cosa stia accadendo. Questa è la tua occasione.

Se vuoi finirlo con una coltellata alla gola, vai al 286.
Se preferisci spingerlo con forza oltre il ponte, cercando di farlo cascare in acqua, vai al 63.

239

Con un limpido sorriso racconti che hai sentito un rumore e la tua curiosità ti ha spinto a cercarne l'origine. Buck ascolta il tuo racconto poi sbotta:
"Non puoi assistere ad un buon spettacolo senza pagare il biglietto... concordi ragazzino?"
Annuisci istintivamente senza pensarci troppo.
"Quindi mi devi 1 real! Pagamento in contanti!"

Se desideri consegnare il *real* e andartene, dirigiti al 1 dopo averlo cancellato dal tuo registro.
Se non intendi assecondare l'arrogante pirata, vai 204.

240

Guadagni 1 punto di Fama.

Con uno spintone micidiale allontani l'*arawak* mentre esci dalla grande tenda senza voltarti indietro, procedendo a passo sostenuto sulla via che hai percorso all'andata. Di nulla servono le esortazioni di Ichirouganaim a rimanere al villaggio, le cui urla si odono per oltre mezz'ora fino a sparire in lontananza. Attraversi la foresta senza sosta fino a trovarti completamente avvinto dall'oscurità. La luna è una sottile striscia in cielo. Se possiedi un acciarino puoi utilizzare la resina di alcuni semi di anacardio per improvvisare una torcia (in tal caso aggiungi la torcia al registro sotto la voce Oggetti).

Se vuoi proseguire verso Port Morant, vai al 14.
Se preferisci tornare al villaggio, vai al 220.

241

Il primo giorno scorre lentamente, alla fine del quale vi sentite provati. Il tuo compare Ed sembra non essere più del tutto convinto di voler far parte di questa ciurma. Se ci hai ripensato anche tu e desideri tentare la fortuna assieme a lui, puoi approfittare della quiete notturna per rubare una scialuppa al 120, altrimenti scendete sottocoperta al 43 per riposare le vostre giovani ma stanche membra.

242

Vieni addentato, ma alla fine riesci a liberarti dagli affilati denti dello squalo. Il tuo stato di salute retrocede di 2 livelli. Lo squalo riprende a girarti attorno sempre più vicino finché decide di attaccare nuovamente. Le forze ti hanno ormai abbandonato e confidi soltanto in un miracolo.

Fai una prova di Difficoltà(8). Se riesce vai al 96 altrimenti lo squalo ti addenta con forza uccidendoti in pochi attimi. Vai al 320.

243

Una volta in mare aperto, il quartiermastro vi chiama a rapporto per illustrarvi i vostri diritti e doveri sulla nave; recitando più volte quello che chiama "Codice dei Pirati". Prendi nota di questo paragrafo poi vai al 107. In seguito continua a leggere da questo punto.

Lo sloop sul quale viaggiate, la *Bookaneer*, è leggero ma resistente. Si tratta di un vascello di quaranta piedi ad un solo albero, equipaggiato con due vele quadre e tre fiocchi. È estremamente veloce e con il vento adeguato, capace di compiere manovre eccezionali. La ciurma è composta da uomini di varie nazionalità, tra cui un paio di schiavi africani liberati, uno svedese e un indigeno *arawak*.
Dato che siete gli ultimi arrivati nella ciurma del capitan Redskull, a voi toccano le mansioni più repellenti e fastidiose. Vi vengono messi in mano due spazzoloni e sai che vi aspettano attività alquanto spiacevoli.

Se possiedi la competenza in marineria, vai al 50.
Fai una prova di Difficoltà(6)(charme). Se riesce vai al 50. Altrimenti vai al 144.

244

Guadagni 1 punto di Fama.

Con un gesto deciso strappi il borsello all'ufficiale inglese, temporaneamente immobilizzato (contiene 1d6 *reales*) e ti precipiti giù dal ponte della nave. I marinai al comando dell'inglese fanno cenno di inseguirti ma alcuni pirati ubriachi di passaggio si frappongono tra te e loro.
"Lasciate andare il ragazzo o ve la vedrete con noi! Facile prendersela con un ragazzino!"
I marinai, estremamente contrariati ma altrettanto spaventati da quel gruppo di energumeni, non possono far altro che tornare nella loro nave, lasciandoti andare. Ringrazi dell'aiuto ma i pirati si allontanano senza risponderti, intonando una ballata piratesca e tu puoi finalmente continuare per la tua strada.

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro al mercato, vai al 227.

245

Gli stivali del capitano sembrano effettivamente molto resistenti; la lama del tuo pugnale non è sufficientemente affilata per danneggiarli. Sfortunatamente ora sei prono sotto di lui e totalmente vulnerabile ad un suo contrattacco. Il capitano grida
"Pagliaccio! Morirai come un cane!" - mentre ti spinge a terra con un piede. Fai appena in tempo a percepire le sue scimitarre che calano su di te come mannaie.

Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce vai al 281 altrimenti vai al 188.

246

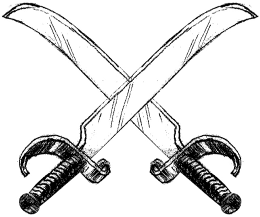
Il capitano spagnolo ondeggia cercando di intuire quale sarà la tua mossa. Ha deciso di non sottovalutarti, nonostante tu sia palesemente in inferiorità. Anche se possedessi una pistola, non avresti il tempo di utilizzarla e ti affidi alle tue armi da mischia. Questo avversario è immune alla caratteristica speciale *Attacco Mortale*.

Se possiedi un pugnale e desideri usarlo, vai al 218.
Se possiedi una sciabola e desideri usarla, vai al 299.

247

L'impatto della grossa pietra sul cranio dello sfortunato capitano produce un suono simile a quello di un martello su una noce di cocco. Il suo corpo crolla all'istante e dopo pochi attimi di agonia spira di fronte a tutti i presenti. La ciurma dapprima incredula, si muove in tua direzione urlando e imprecando.

Se decidi di rimanere sul posto pronto a combattere qualunque pirata abbia il fegato di sfidarti vai al 249. Se preferisci tentare la fuga approfittando della confusione, corri al 8.

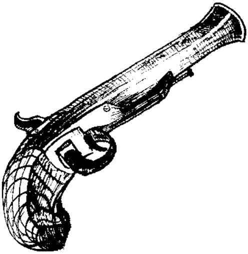


248

Guadagni 1 punto di Fama.

Il capitano delle guardie giace a terra senza vita. Alcuni suoi uomini cercano di afferrarti ma sei troppo veloce per loro e riesci guadagnare l'uscita in pochi balzi, dirigendoti di corsa verso all'acquitrino. Qualcuno dei soldati cerca di colpirti con la pistola ma la loro mira è decisamente scarsa; ben presto sparisci tra il fango e le mangrovie, diretto alle foreste dell'entroterra.

Vai al 146



249

Il gruppo di scalmanati pirati ti solleva in aria osannandoti per la straordinaria vittoria. Buck spara un colpo in aria per calmare gli animi.
“Sono io il nuovo capitano, che sia chiaro... vero bamboccio?”
Il rude pirata si sta rivolgendo a te. Non credi di avere le forze di affrontare anche questo combattimento e preferisci annuire.
“Comunque sei uno in gamba. Considerati arruolato come mozzo... oppure vattene pure per la tua strada!”

Se intendi arruolarti, vai al 118.
Se preferisci andartene, vai al 1.

250

Senza pensarci parti all'attacco estraendo la tua arma e lanciandoti in una forsennata carica. A nulla servono le imprecazioni di Ed che maledicono il tuo temperamento; sei deciso a conficcare la tua lama in mezzo agli occhi della bestia. Il tuo corpo si libra nell'aria mentre il grosso alligatore spalanca le sue enormi mandibole.

Fai una prova di Difficoltà(10)(lame, atletismo). Se riesce vai al 142, altrimenti lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello.

Vai al 52.

251

Il capitano vuole darti una punizione esemplare, anche se ha deciso di non applicare alla lettera il Codice dei Pirati che prevede la morte o l'abbandono in un luogo deserto per chi fugge dalla battaglia. Rimarrai incatenato un giorno intero all'albero maestro, esposto agli insulti e alle intemperie, senza cibo ne acqua.

Vai al 174.

252

Consegni dolorosamente tutte le monete che possiedi al capitano, tra le risate incontenibili della ciurma.
“Bravo! Ora via i vestiti!”
Lo sguardo crudele del capitano non lascia spazio a dubbi: non si tratta di uno scherzo.

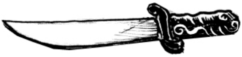
Se vuoi eseguire l'ordine, denudati cancellando dal registro tutti i tuoi vestiti e vai al 11.
Se non te la senti di umiliarti a tal punto, rimani impassibile andando al 126.

253

Il capitano sembra rilassato; sembrerebbe sicuro della vittoria ora che le sue sciabole non possono che imbattersi nel tuo corpo sprotetto.

Fai una prova di (A)Difficoltà(5). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporti ferite.

Vai al 314.



254

Guadagni 1 punto di Fama.

Il pesante corpo del capitano lanciato a tutta velocità, incontra l'ostacolo rappresentato dalla tua gamba tesa. Sebbene egli stesso ne rimanga sorpreso, il pirata precipita a terra come un albero abbattuto. La sua ciurma è visibilmente impressionata dalla tua astuzia e si zittisce di colpo in attesa della tua prossima mossa.

Se impugni il tuo pugnale con entrambe le mani e lo affondi nella nuca del capitano temporaneamente inerme, fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce vai al 18 altrimenti vai al 49.
Se decidi di colpirlo con una pedata sul fondo schiena, deridendolo davanti alla ciurma, vai al 221.

255

Mentre galleggi nel mar dei Caraibi osservando ciò che resta della tua amata Port Royal, vedi avvicinarsi una nave proveniente da una piccola insenatura a est della città. In poco meno di un quarto d'ora sono abbastanza vicini da poter chiedere aiuto. Battono bandiera inglese e questo ti rassicura; possono essere militari o mercanti in grado di portarti a salvo, sbarcandoti nel prossimo porto in cui attraccheranno.

Vuoi far loro un segnale e urlare per chiedere aiuto al 66 oppure preferisci attaccarti al timone e salire di soppiatto a poppa al 304?

256

Il tuo stile di combattimento non esiste ancora e la tua guida è solamente dall'istinto. In maniera fulminea e imprevedibile ti lasci cadere a terra e provi a colpire con il tuo pugnale il calcagno del furente capitano. Sfortunatamente gli stivali che indossa sono molto resistenti e riuscire nel tuo intento può rivelarsi un operazione degna di nota.

Fai una prova di Difficoltà(9)(lame). Se riesce vai al 17 altrimenti vai al 245.

257

Il buio opprimente e il rumore provocato dalla tua stessa marcia ti impedisce di percepire la presenza di un grosso alligatore, che ti assale senza preavviso. In queste condizioni di inferiorità è impossibile per te combatterlo e soccombi in pochi istanti. I tuoi pensieri svaniscono mentre vieni fatto a pezzi dal possente rettile.

Vai al 320.

258

Remate per un giorno intero, fino a non sentirvi più le braccia, ma non avvistate terra o navi di passaggio. Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello a meno che tu non possieda la competenza in *marineria* (aggiorna il registro). Il tuo amico Ed non è riuscito a rubare molte provviste e sai che la borraccia d'acqua non durerà ancora per molto. Con il cuore in gola, devi fare una scelta di vitale importanza.

Se desideri tornare a Nord, vai al 122
Se desideri continuare verso Sud, vai al 294

259

Il macellaio con pazienza inizia ad insegnarti i trucchi del mestiere e la mattinata passa volando. Se possiedi il Pugnale Intarsiato, mentre ti dai da fare in macelleria George decide di farti un regalo unico: affilerà il pugnale che ti ha donato tua madre rendendolo molto più efficace. Ogni volta che utilizzerai il Pugnale Intarsiato per superare una prova di Difficoltà(X) (lame), aggiungi 1 al risultato dei dadi. Questo effetto non attribuisce competenze ed è intrinseco all'oggetto stesso.

Nel primo pomeriggio il macellaio decide di mandarti a casa, ordinandoti di presentarti l'indomani di buon ora per iniziare a lavorare.

Se desideri fare un giro al mercato, vai al 227.
Se preferisci andare al porto per ristorarti in una taverna, vai al 12.

260

Rifiuti con sdegno il *real* offerto da Buck.
“Vale soltanto un real la tua miserabile vita?”
Il capitano, sentendo le tue parole, va su tutte le furie.

"Uomini, abbiamo un contabile! Mi spiace mio caro dottore ma qui i tuoi calcoli non valgono! Tra poco la tua vita varrà anche meno di un real!"
Il capitano sembra veramente determinato a darti una lezione.

Se vuoi estrarre il pugnale e affrontare il capitano a duello vai al 7 altrimenti prova a scappare andando al 8.

261

Alcune delle lame che viaggiano in tua direzione ti colpiscono di striscio ma continui comunque a correre senza voltarti verso il portone principale. In breve ti immetti su High Street mescolandoti tra i passanti.

Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello. Se muori vai al 320, altrimenti vai al 1.

262

Se hai disarmato il mercenario guadagni 1 punto di Infamia, altrimenti 1 punto di Fama.

Se ne possiedi, puoi utilizzare una dose di *kuka,* andando al *195* poi continua a leggere da questo punto.

Ti rendi conto adesso di quanto sia cruento e pericoloso un arrembaggio e temi per la tua vita. Se non sei sicuro di voler affrontare la morte, sei ancora in tempo per scappare. Se vuoi

farlo corri al 26, altrimenti fatti forza e continua a leggere.
Il corpulento marinaio è ormai fuori combattimento e dirigi il tuo sguardo avanti, scrutando nella mischia per individuare il fulcro della battaglia. Avanzi qualche metro tra quella marmaglia furibonda, colpendo chi ti capita a tiro, mentre la tua camicia si tinge ben presto di un rosso intenso. Raggiungi in questo modo una zona più aperta, al centro esatto della nave.

Vai al 237.

263

Se hai appoggiato Black Bart, guadagni 1 punto di Fama
Se ha appoggiato Barbanera, guadagni 1 punto di Infamia

Lo sloop, pronto per essere varato all'alba di domani, si trova a poca distanza dall'officina del cantiere. Lo raggiungete e salite a bordo con poche agili mosse. Barbanera e Black Bart sono esperti marinai e non è difficile per voi realizzare in breve le manovre necessarie a fargli prendere il mare per la prima volta.
“Non ha ancora un nome” - sussurra Bart con evidente eccitazione.
“Ci penseremo più avanti!” - dici voltandoti in direzione alla spiaggia - “Ora svigniamocela!”.

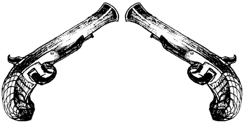
In quel momento, poco prima che issiate le vele pronti a partire, un uomo sbuca da sottocoperta; evidentemente si era nascosto in attesa di un momento propizio. Impugna una pistola e procede puntandola in tua direzione, apparentemente intenzionato a spararti alle spalle.

Fai una prova di Difficoltà(7). Se riesce vai al 176, altrimenti vai al 265.

264

Il tuo colpo preciso manda in frantumi il ginocchio destro del malcapitato marinaio, che si accascia emettendo strazianti urla di dolore, impossibilitato a proseguire il combattimento . Ormai la pistola è inutilizzabile fino ad arrembaggio concluso, quindi la riponi nella cintura preparandoti a farti strada tra quella massa di uomini furibondi.

Vai al 262.



265

L'uomo riesce a colpirti ad una coscia cogliendoti di sorpresa, mentre un pugnale lanciato dalla spiaggia sibila affianco a te, piantandosi su una grossa bitta di legno.

Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Non fai in tempo a girarti che i tuoi compagni hanno già spedito all'altro mondo il tuo aggressore, trapassandolo più volte con la sciabola.
Dalle ombre della spiaggia sbucano due figure e premi con la mano sulle tue ferite doloranti, temendo un ulteriore combattimento.
“Quelch! Moody! Che mi caschi la barba! Che accidenti ci fate qui?”
“Abbiamo sentito i vostri discorsi giù in taverna e vi abbiamo seguito... volevo soltanto augurarvi buona fortuna” - dice il capitano Quelch avvicinandosi allo sloop - “inoltre il vecchio Moody vuole unirsi al vostro equipaggio... e credo che fareste bene ad accettare!”
Barbanera si avvicina al bordo dello sloop, chinandosi per vedere meglio i compagni a terra.

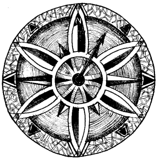
“Ci farà comodo uno con la sua esperienza! E' in mare da più tempo di te quella vecchia carcassa!” - dice infine rivolgendosi al capitano Quelch.
Tutti ridono alla battuta, compreso Moody che sale a bordo dimostrando una agilità non comune tra gli uomini della sua età.

Vai al 86.

266

La luce del sole che tramonta si riflette sulle sue sinistre vele rosse, rendendola ben visibile anche a questa distanza. Seguite la sua lenta marcia fino a vederla scomparire all'interno di una baia ad est.

Se sei ancora deciso a pernottare qui, vai al 112.
Se preferisci rimetterti in marcia, procedendo lungo la spiaggia in direzione est, vai al 70.



267

Estrai il pugnale dalla cintura e balzi sul ponte della nave. Alcuni marinai cercano di fermarti ma il vecchio ufficiale grida loro di allontanarsi.
"Me la vedrò io con questo ridicolo pidocchio!"
Detto questo estrae due scimitarre d'acciaio massiccio e carica in tua direzione.

Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce vai al 308 altrimenti vai al 225.

268

Ti affidi al tuo pugnale per cercare di colpire il capitano nemico.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce, lo stato di salute del capitano retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il capitano è morto, vai al 173, altrimenti vai al 230.

269

Il gigante sembra realmente solido e non sarà facile sconfiggerlo con un semplice pugnale. In ogni caso ora è troppo tardi per tirarsi indietro e ti avvicini brandendo la tua piccola arma, pronto a colpire senza esitazione.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce, lo stato di salute del mercenario retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce ti colpisce con il suo pesante machete e il tuo stato di salute retrocede di 2 livelli, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il mercenario è morto, vai al 274, altrimenti vai al 105.

270

Fai leva sulla vostra giovane età, sull'inesperienza e dai la tua parola che d'ora in poi eseguirai gli ordini e rispetterai alla lettera il Codice dei Pirati (per rinfrescarti la memoria, vai al paragrafo 107 e in seguito riprendi a leggere da questo punto). La ciurma non sembra per niente convinta ma il capitano decide di darvi una possibilità.

"Sarà meglio che la tua parola valga qualcosa ragazzo, o la prossima volta che otterrete misericordia sarà dal padreterno in persona" - sbotta il capitano dopo aver ascoltato le vostre ragioni, e aggiunge:
"Adesso al lavoro, marmaglia! Cos'avete da guardare? Forza! Forza!".
Infine si volta di nuovo verso di voi con fare severo:
"E quanto a voi... sappiate che ciò che avete rubato vi verrà detratto dalla paga... fino all'ultimo maravedì!"
La vita nella ciurma della Bookaneer torna a scorrere normalmente e grazie al tuo intervento, voi fate ancora parte di entrambe.

Vai al 43.

271

Sei certo di non sbagliarti; vi trovate a sud della Giamaica e a ovest di Hispaniola. Nelle altre direzioni non c'è altro che mare per numerose miglia. Hai anche un'idea approssimativa di dove si trovino i punti cardinali rispetto alla tua posizione attuale, quindi sei in grado di effettuare una scelta.

Vuoi procedere a Nord, verso la Giamaica 25 oppure a Est verso Hispaniola 140?

272

Il giovane capitano sembra proprio un osso duro ma ti sorprendi della tua stessa abilità; dopo tutto sei ancora vivo.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame) per colpirlo. Se riesce il suo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta ferite.

Se il capitano è morto vai al 29, altrimenti vai al 160.

273

Ti senti sollevato quando percepisci che il capitano è molto affaticato. Evidentemente la sua indole focosa non gioca a suo favore.

Se pensi che sia inutile e rischioso continuare questo combattimento e che sia saggio tentare di arruolarsi, esercita la tua dialettica con una prova di Difficoltà(5)(charme). Se la prova riesce, l'oratoria convince il capitano delle tue buone intenzioni; in questo caso dirigiti al 46.
Se vuoi provare ad irritarlo ulteriormente, mormora qualche commento sulla moralità di sua madre andando al 45.
Se preferisci cercare di colpirlo fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, il suo stato di salute retrocede di 1 livello. Se la prova riesce con un risultato di 11 o 12, il suo stato di salute retrocede invece di due livelli.

Se il capitano è morto vai al 29, altrimenti vai al 282.

274

Se hai sconfitto il tuo avversario sfruttando le sue ferite, guadagni 1 punto di Infamia, altrimenti 1 punto di Fama.

Il corpulento marinaio giace ora a terra accanto al suo machete insanguinato. Attorno a te la battaglia volge al termine e il risultato è una netta vittoria per i pirati del capitano Redskull. Il capitano del mercantile è stato ucciso dallo stesso Redskull, che ne ha tagliato la testa per mostrarla agli uomini come trofeo. Gli schiamazzi della ciurma e i deboli lamenti dei feriti si sostituiscono allo sferragliare della battaglia mentre torni spossato verso il ponte della Bookaneer. Il tuo amico Ed è ancora vivo, sebbene lievemente ferito. Ti siedi accanto a lui per recuperare le forze prima del saccheggio.

Vai al 174.

275

La tua giovane età e la tua determinazione ti permettono di trovare un lavoro onesto a Port Morant. Lo stipendio è misero ma non ti manca niente; riesci addirittura a risparmiare qualcosina. Coltivi alcune amicizie in città addomesticando il tuo carattere rude, mentre continui segretamente ad allenare il tuo fisico e la tua mente.

Evoluzione del personaggio	
Caratteristiche speciali	Ottieni una caratteristica speciale a scelta (sempre che tu possieda i requisiti richiesti dalla capacità) tranne *Attacco mortale*.
Fama&Infamia	Guadagni 1 punto di Fama (da aggiungere al registro soltanto dopo aver scelto la caratteristica speciale).
Bottino	Guadagni 1d6 *pezzi da otto (la caratteristica speciale Nato Con La Camicia può essere applicata su questo lancio soltanto se la possedevi dall'inizio dell'avventura)*

E' il 31 Dicembre del 1699 e hai ventun anni. Sono passati otto anni dal terremoto e dalla fatidica notte di sangue. Port Morant non è più un semplice villaggio ma una piccola città. Ci sono parecchie taverne, artigiani e mercanti. Oggi la città è in fermento e tutti si preparano a festeggiare il nuovo secolo. La Saint Thomas Tavern esiste ancora ma non ci hai mai più messo piede. Le tragedie di Port Royal e Port Morant ti hanno accompagnato come un'ombra spaventosa durante tutti questi anni in cui non hai saputo più nulla sulla sorte di tua madre Marion, o del tuo amico Ed.

Se desideri fare un salto all'emporio del mercante Thomas Wright, segna il numero di questo paragrafo e vai al 215, in seguito continua a leggere da questo punto.

Non avendo molto altro da fare, continui a svolgere il tuo lavoro al 287.

276

Il capitano scaglia lontano le sue mortali sciabole e si avvicina a te con fare spavaldo. Prima che tu abbia il tempo di reagire, ti colpisce con una impetuosa testata, facendoti svenire all'istante. Mentre perdi i sensi, riesci ad udire un grido:
“Hey! Scappate! Stanno arrivando...”
Non sai quanto tempo sei rimasto incosciente, forse alcuni minuti o forse ore, ma al tuo risveglio noti un inquietante tremore che proviene dal terreno. I suoni, dapprima ovattati, si fanno sempre più presenti; urla, schiamazzi e il terribile frastuono dei muri che si infrangono ti fanno capire immediatamente di trovarti nel bel mezzo di un terremoto.
Nessuno dei pirati sembra essere nei dintorni. Ti alzi a fatica con la testa ancora dolorante mentre la terra trema violentemente a più riprese. Senti le urla della gente che si accalca attorno al portone principale per cercare di abbandonare la città. Capisci che l'unica maniera di salvarti è tuffandoti in mare.

Vai al 151.

277

Mentre il capitano si agita per estrarre il tuo fastidioso pugnale dalla spalla, raccogli una pietra sufficientemente grossa e la scagli con tutte le forze sulla sua testa.

Fai una prova di Difficoltà(9). Se la prova riesce vai al 247 altrimenti vai al 40.

278

La tua proposta suscita l'ilarità generale.
"Sei sicuro di potercela fare? Eh, ragazzotto? Mi sembra che non ti reggi nemmeno in piedi... tornatene a casa! Ho visto che al mercato offrono un posto da apprendista macellaio...forse quello è più adatto a te!"
Il tuo interlocutore è un giovane capitano, con gli occhi color ghiaccio. Mentre parla ti spintona facendoti finire a gambe all'aria.

Se vuoi uscire dalla taverna vai al 19.
Se invece preferisci dimostrare la tua bravura nel lancio del pugnale, fai una prova di Difficoltà(9)(lame). Se riesce vai al 222 altrimenti vai al 131.

279

La tua sciabola è più resistente del suo stocco e avanzi con sicurezza liberando un poderoso fendente.

Fai una prova di Difficoltà(5)(lame). Se riesce, lo stato di salute del mercenario retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il mercenario è morto, vai al 76, altrimenti vai al 64.

280

Passano alcune settimane, durante le quali ti adatti a qualunque tipo di lavoro per sopravvivere. Dopo alcuni tentativi andati a vuoto, riesci ad arruolarti in una nave pirata dove sali lentamente di grado grazie alla tua resistenza in battaglia e alla tua disciplina a bordo.

Evoluzione del personaggio	
Stato di salute	D'ora in poi il tuo stato di salute massimo è *Normale* e non più *Perfetto*.
Caratteristiche speciali	Ottieni una caratteristica speciale a scelta (sempre che tu possieda i requisiti richiesti dalla capacità).
Fama&Infamia	Guadagni 3 punti Fama o Infamia, a seconda di quale tipo tu possieda di più (aggiungi questi punti al registro soltanto dopo aver scelto la caratteristica speciale).
Bottino	Guadagni 3d6 *reales d'argento (la caratteristica speciale Nato Con La Camicia può essere applicata su questo lancio soltanto se la possedevi dall'inizio dell'avventura)*

Il 31 Dicembre del 1699, dopo circa otto anni dal terremoto e dalla fatidica notte di sangue, finalmente rimetti piede a Port Morant. Le tragedie di Port Royal e Port Morant ti hanno accompagnato come un'ombra spaventosa durante tutti questi anni in cui non hai saputo più nulla sulla sorte di tua madre Marion, o del tuo amico Ed.

Hai ventun anni e sei al seguito del capitano Long Ben, una persona arrogante e senza scrupoli che non rifiuta nessun tipo di carico, esseri umani compresi. Da quanto sei riuscito a capire si chiama in realtà Henry Avery ed è ricercato dalla marina britannica per crimini commessi sulle coste dell'oceano indiano. Quando è ubriaco, come oggi, riesce a essere simpatico e parla spesso di un luogo chiamato New Providence, che gli uomini dicono essere il paradiso dei pirati. Dopo aver diviso il bottino dell'ultima preda come di consueto, ti avvii tranquillo per le vie di Port Morant, che ora non è più un semplice villaggio ma una piccola città. Ci sono parecchie taverne, artigiani e a quanto pare, anche un grande emporio dove è possibile acquistare di tutto. La Saint Thomas Tavern esiste ancora ma non ci pensi nemmeno ad andarla a visitare. Oggi la città è in fermento e si respira aria di festa; tutti si preparano all'avvento del nuovo secolo.

Se desideri entrare nell'emporio, segna il numero di questo paragrafo e vai al 215 in seguito continua a leggere da questo punto.

Passeggi tranquillamente per la città, procedendo al 133.

281

Hai pochissimi istanti per decidere cosa fare per evitare la decapitazione. Affidati all'istinto e fai la tua scelta.

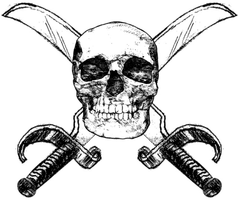
Se vuoi cercare di rotolare lateralmente, fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo). Se riesce vai al 168.
Se vuoi provare a deviare il colpo con un rapido calcio, fai una prova di Difficoltà(7)(atletismo) sommando 1 al risultato della prova se possiedi la caratteristica speciale *Pugni d'Acciaio*. Se riesce vai al 165.
Se preferisci azzardare una acrobazia per cercare di colpirlo alla sprovvista approfittando del suo slancio, fai una prova di Difficoltà(9)(lame,atletismo). Se riesce vai al 171.

Come sempre, puoi provare a salvarti soltanto in un modo. Se fallisci la prova vai al 62 .

282

Il capitano ha un pesante fiatone. Si ferma di colpo, cercando l'aiuto della propria ciurma con una smorfia stampata sulle sue orrende labbra.
“Ragazzi, diamogli quello che si merita...Addosso!”
Dal loro sguardo truce, la ciurma sembra decisa a mettere subito in pratica gli ordini del capitano.

Non puoi far altro che tentare una fuga disperata approfittando della confusione. Corri al 8.



283

Si crea una grande confusione sul ponte quando ti acciuffano. Quattro pirati ti tengono stretto mentre il capitano si avvicina tenendoti sotto tiro con le sue pistole lucenti.
"Capitano... che ne facciamo di questo imbecille?"
Chiede uno dei brutti ceffi che ti stanno tenendo stretto.
"Buttatelo in gattabuia, ci penseremo più avanti!"
In men che non si dica ti ritrovi a languire in una puzzolente cella, al buio più completo. Il tempo scorre con impietosa lentezza e dopo un giorno di digiuno, la sete ti sta già corrodendo.

Fai una prova di Difficoltà(3). Se riesce vai al 198, altrimenti la tua agoniosa attesa si conclude presto, a causa della disidratazione. Muori abbandonato a te stesso nella cella di questa nave; in tal caso vai al 320.

284

Guadagni 1 Punto Fama.

Avverti qualcosa di strano nell'aria e ti fermi di scatto. Il rumore sordo di un grosso essere sembra venire in tua direzione e decidi di arrampicarti su alcune alte mangrovie per allontanarti dal suolo paludoso. In breve un terrificante alligatore giunge sul luogo, agitandosi nel fango con impazienza. Riesci a scorgere la sua figura nell'oscurità della palude e preghi che non fiuti la tua presenza un paio di metri sopra di lui; le mangrovie sono fragili e potrebbe facilmente spezzarle.
Non ci vuole molto prima che il grosso rettile si stanchi dell'infruttuosa ricerca, abbandonando il luogo. Una volta sicuro della sua assenza, ridiscendi al suolo proseguendo la marcia e alle tre del mattino circa raggiungi infine Port Morant.
Se possiedi una torcia, cancellala dal registro.
Al tuo arrivo, ti attende l'orribile verità: la *Saint Thomas Tavern* è distrutta e al suolo ci sono mucchi di cadaveri. Cerchi affannosamente tra i corpi, senza individuare quello di Ed, quando senti un debole lamento provenire da dietro il bancone. Ti avvicini e scorgi uno dei tuoi compagni. E' gravemente ferito e ti parla a fatica, mentre sputa grumi di sangue:
"E' stato quel maledetto indiano... gli spagnoli... mio Dio, è stato un massacro!"
Non puoi fare nulla per lui senza esporti in prima persona e decidi di andartene, cercando un luogo dove riposare fino all'indomani, quando sarai più lucido per decidere il da farsi.

Caro lettore, stai per effettuare una scelta decisiva nella vita di Jeff Rocknan, che cambierà la sua personalità e le sue capacità per il resto dell'avventura. Scegli con oculatezza.

Se intendi cercare un altro ingaggio da pirata , vai al 280.
Se vuoi cercare un lavoro onesto, vai al 275.

285

Fissi con stupore un punto che si trova alle spalle del goffo ufficiale, come se qualcosa di minaccioso vi stesse arrivando incontro; purtroppo la lunga esperienza del vecchio marinaio rende inutile il tuo ingenuo trucchetto.
"Credi forse di abbindolarmi col vecchio 'Hey... guarda là!' ?"
La sua risata rauca echeggia sul molo mentre sferra un fendente micidiale.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame) per il capitano. Se riesce, il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti non riesce a colpirti.

Vai al 71.

286

Guadagni 1 punto di Infamia.

L'anziano ufficiale è distratto e approfitti per colpire con decisione. Con un gesto preciso pianti il pugnale nella sua gola, facendolo cadere a terra in fin di vita. I suoi marinai, dopo un primo momento di imbarazzo, si lanciano in tua direzione; hai ucciso il loro capitano e ora vogliono vendicarsi. Fai giusto in tempo a raccogliere la borsa delle monete (contiene 1d6 reales che puoi segnare nel registro) e precipitarti giù dal ponte della nave. Alcuni pirati ubriachi che hanno visto la scena si frappongono tra te e i marinai.
"Lasciate andare il ragazzo o ve la vedrete con noi! Ha vinto il duello, lo abbiamo visto!"
I marinai, estremamente contrariati ma altrettanto spaventati da quel gruppo di energumeni, non possono far altro che tornare nella loro nave, lasciandoti andare. Ringrazi dell'aiuto ma uno di essi ti tranquillizza con una pacca sulla spalla:
"Sei stato coraggioso ragazzino... "

Detto questo i pirati si allontanano intonando una ballata piratesca e tu puoi finalmente continuare per la tua strada.

Se vuoi entrare alla taverna vai al 12, se invece preferisci fare un giro al mercato, vai al 227.

287

Trascorri la giornata sgobbando come al solito. Quando sta per concludersi il tuo turno di lavoro, spuntano fuori due individui dall'aspetto poco raccomandabile, apparentemente pirati. Uno di essi ha una lunga barba nera; è cinto da una bandoliera carica di pistole e trabucchi e dai suoi occhi spiritati sprizza un odio profondo. Il suo viso ha qualcosa di familiare, ma non sai dire con certezza se lo hai già visto prima.

"Ed, sei tu?" - dici con fare titubante

Il grosso pirata barbuto ti scruta con fermezza:

"Solo una persona mi chiamerebbe così... per tutte le meretrici, Thunderbrat, sei vivo!"

"Non credo ai miei occhi!" - dici mentre fai un balzo per avvicinarti al tuo vecchio amico – "Ormai ho concluso il mio turno... andiamo a bere del rum per festeggiare!"

Il vecchio Ed annuisce mentre ti scruta con sguardo sbigottito.

"Come ti sei ridotto così?"

"Avremo tempo per parlarne!" - rispondi con un sorriso - "... diciamo che mi sono tenuto in forma per questo giorno!".

Raggiunta la *Catherine Tavern*, Prendi posto a sedere attorno ad uno dei rozzi tavoli di legno, in compagnia di Ed e il suo amico.

"La ciurma mi chiama il Barbanera..." - ti dice Ed sogghignando.

"Come te la sei passata in questi anni vecchio Ed?" - domandi dopo aver tracannato un bicchiere di pessimo rum - "Io non ho fatto altro che lavorare come uno schiavo...ma non ho mai smesso di allenarmi!"

Barbanera ti osserva a lungo, poi interviene:
"Che ne dici di unirti a noi? Il capitano Quelch è un tipo in gamba..." -
"Non credo di volerlo fare... ma sarebbe diverso se creassimo la nostra compagnia..."
Barbanera ti esamina, cercando di capire se fai sul serio.
"Ci sono alcuni uomini della ciurma che mi seguirebbero anche all'inferno, ma Quelch non merita un ammutinamento..."
Il compagno di Ed interviene nella discussione:
"Senza dubbio. Non tradirei mai il vecchio Quelch! Ci sarebbe comunque un'alternativa..."
Detto questo fa una lunga pausa e si crea un improvviso silenzio al tavolo.
"Per tutti i trabucchi! Continua Black Bart!" - sbotta Ed
"Mi è parso di vedere Quelch la fuori... mah, sarà la tensione... in ogni caso la provvidenza ha fatto si che uno sloop fresco di scalpello sia pronto per il varo in un cantiere mal custodito alla periferia della città... si tratta di una commessa di Thomas Wright, il proprietario dell'emporio..." -
"Il suo nuovo sloop... certo! Il signor Wright aveva intenzione di vararlo domani all'alba!" - esclami stringendo i pugni - "Si tratta di una occasione irripetibile!".

Vai al 84.

288

D'un tratto l'arawak si volta verso di te abbracciandoti con forza, mentre ti fissa con serietà.
“Povero idiota!”.

Senza accorgertene la vita ti scivola via dal corpo; sei stato colpito al cuore da una pugnalata. Nei tuoi ultimi istanti di vita osservi impotente il perfido indigeno rovistare con avidità nei tuoi indumenti, ripulendoti completamente di ogni oggetto che possiedi, per poi lanciarti di peso nella parte più profonda dell'acquitrino. Una densa melma nera ti offusca la vista e ti occlude le vie respiratorie, infine la palude ti inghiotte con implacabile lentezza.

Vai al 320.

289

Ormai conosci il pericolo rappresentato dalle sabbie mobili, ma questo non ti permette comunque di esserne immune; dopo circa mezz'ora di marcia, rimani intrappolato in una pozza di denso fango nero; il tuo corpo viene lentamente inghiottito mentre chiedi disperatamente l'aiuto di Ed.

Fai una prova di Difficoltà(4)(atletismo). Se la prova fallisce vieni inevitabilmente risucchiato sotto lo sguardo impietrito del tuo amico, terminando prematuramente la tua avventura; in questo caso vai al 320. Altrimenti riesci a salvarti da questo terribile incubo e dopo alcuni minuti spesi per riprenderti, continuate la marcia verso sud.

Non impiegate molto a raggiungere la costa; dopo una breve nuotata per ripulire i vestiti, siete pronti a riprendere la marcia verso est, questa volta lungo la spiaggia. In breve qualcosa attira la vostra attenzione: sotto un grosso masso, pare che la sabbia sia stata smossa di recente.

Se desideri indagare, vai al 97.
Se preferisci proseguire il cammino verso Port Morant, vai al 163.

290

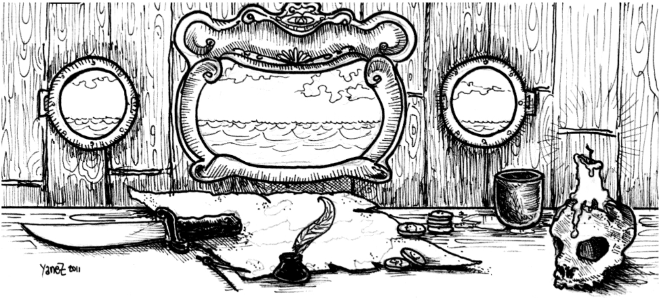
“C'è una cosa che odiamo più degli spagnoli in questa nave...“ - dice il capitano Redskull mentre fa cenno ai suoi marinai di immobilizzarti.
“... e persino più degli ammutinati...” - continua con sguardo truce.
Il suono della sua sciabola che viene lentamente estratta dal fodero ti fa venire la pelle d'oca.
“... e sono i codardi!” - urla infine, colpendoti con un fendente netto alla base del collo. La tua testa mozzata rotola sul ponte, finendo tra i piedi del tuo amico Ed, che distoglie lo sguardo e si volta, senza proferire parola.

Vai al 320.

291

Non vuoi rischiare di perderti nella giungla all'imbrunire, o peggio ancora di fare brutti incontri. Sei conscio che la fame sarà la vostra compagna per questa sera, ma sai anche che domani potrete perlustrare la zona con maggior sicurezza. Raccogliete in fretta alcuni rami trovati ai margini della giungla e preparate un piccolo fuoco, per confortarvi e proteggervi. Mentre vi apprestate a coricarvi, intravedete una nave in lontananza a circa un paio di miglia ad Est.

Fai una prova di Difficoltà(4). Se riesce vai al 266 altrimenti vai al 83.



292

Guadagni 2 punti di Fama, a seconda di quale tipo tu possieda di più.

E' mattina e il sole scintilla luminoso nel cielo terso. Vi trovate all'interno degli alloggi di poppa del vostro nuovo sloop e state per concludere una riunione in cui avete deciso i vostri ruoli e le vostre prime regole. Come proposto da Ed, decidete di adottare il Codice dei Pirati. Se vuoi consultarlo per rinfrescarti la memoria segna il numero di questo paragrafo e vai al 107. In seguito continua a leggere da qui.

"Jonh Rackam!" - risponde deciso il nuovo mozzo della nave
"Perfetto..." - riprende Black Bart - "...ora il libromastro è completo!"
Detto questo rilegge la lista ad alta voce perché tutti possano sentire:
"Christopher Moody, Nocchiero"
"Bartholomew Roberts, Quartiermastro"
"Edward Teach, Capoguardia"
"John Rackam, mozzo"
"E visto che Moody ha deciso di non accettare la carica di capitano, Jeff Rocknan, Capitano!"
"Evviva il capitano!" - gridano i tuoi compagni mentre uscite sul ponte scaldato dal sole del mattino.

Festeggiate bevendo l'ottimo rum trovato da Bart nella stiva dello sloop, che avete deciso di battezzare *Golden Age*. Jack si è incaricato di dipingere la dicitura ai lati della nave con catrame sciolto, risultando in una scritta leggermente tremolante. Nella stiva della *Golden Age* ci sono anche vettovaglie, utensili da cucina, coperte, armi, munizioni, mappe, sestanti e ogni sorta di oggetti necessari durante la permanenza in mare. A quanto pare Wright aveva preparato lo sloop ad un lungo viaggio ed è probabilmente questo che ti aspetta; un lungo viaggio.

Congratulazioni Thunderbrat! Sei finalmente diventato capitano di un vascello pirata, la Golden Age, concludendo con successo il primo libro di questa serie. L'avventura continua nel prossimo libro, dove il tuo compito sarà condurre la tua ciurma sana e salva fino all'isola di New Providence.
Puoi comunque consultare il paragrafo 320, per scoprire a che punto sei arrivato nella tua inarrestabile avanzata alla conquista di un posto nei libri di storia.

293

Estrai il tuo pugnale e ti avvicini di scatto al possente rettile, colpendo con una stilettata veloce.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce, lo stato di salute dell'alligatore retrocede di 1 livello, altrimenti l'avversario non riporta danni.
Fai una prova di Difficoltà(6)(lame) per Ed. Se riesce, lo stato di salute dell'alligatore retrocede di 1 livello, altrimenti l'avversario non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.

Fai una prova di (A)Difficoltà(7). Se riesce, l'alligatore ti colpisce e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se l'alligatore è morto, vai al 3, altrimenti vai al 52.

294

Fluttuate trasportati dal mare implacabile e deserto, arsi dall'impietoso sole, fino ad esaurire ogni energia vitale. Ormai è tardi per tornare indietro e vi rassegnate ad una inevitabile fine. Ed è molto più resistente di te e di conseguenza sei il primo a cedere. Esali il tuo ultimo respiro poco prima che Ed, ormai esanime, possa avvistare il mercantile inglese che, da li a poco, gli avrebbe salvato la vita.

Vai al 320.

295

Mentre gli uomini che dovevano proteggere il cantiere se la spassano all'interno delle officine, avvinghiati alle sensuali prostitute di Port Morant, cercate di raggiungere lo sloop che si trova sulla spiaggia, pronto al varo. Purtroppo non fate in tempo ad avvicinarvi; un uomo anziano, probabilmente il proprietario del cantiere, arriva alla testa di un gruppo di guardie.

"Altolà mangoldi! Ero a conoscenza delle vostre intenzioni ma volevo prendervi con le mani nel sacco! Guardie, arrestateli!"

Decidete di non opporre resistenza, poiché risulterebbe in morte certa e vi lasciate condurre alle prigioni cittadine, in attesa che trascorra la notte per essere giudicati l'indomani.

Languite per ore nelle anguste celle di Port Morant, dando ormai per perso il vostro piano di prendere possesso dello sloop di Wright. Intanto la festa in città continua senza sosta e nel silenzio della cella il tempo sembra non voler passare. All'improvviso sentite un bisbiglio provenire da oltre le sbarre.

"Cosa fareste senza il vostro capitano!"

La cella si apre mentre vi alzate dalle brande di pietra.

"Quelch! Moody! Come avete fatto a liberarci?" - chiede Barbanera con evidente sorpresa.

"Abbiamo addormentato le guardie... per sempre! Ora sbrighiamoci!"

Fai una prova di Difficoltà(4). Se riesce vai al 310, altrimenti vai al 150.

296

Cercando di evitare le lame degli avversari, ti addentri tra la massa di uomini furibondi fino a raggiungere il quadro di poppa. All'entrata degli alloggi riservati agli ufficiali, il capitano nemico si trova in piedi, con in pugno un lucente stocco. Ai suoi piedi giacciono tre corpi senza vita; si tratta di tuoi compagni. Il suo sguardo torvo ti gela l'anima. A quanto pare sei tu il suo prossimo obbiettivo.

Vai al 164.

297

Il tuo pugnale sibila nell'aria mentre cerchi di colpire l'avversario, stando alla larga il più possibile dalla punta acuminata del suo stocco.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce, lo stato di salute del mercenario retrocede di 1 livello, altrimenti non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.

Se il mercenario è morto, vai al 76, altrimenti vai al 64.

298

Il vostro nascondiglio sembrava essere perfetto, finché alcuni inopportuni *peccari* non decidono di rovinarvi la festa. Si tratta di un un animale simile a un piccolo cinghiale senza zanne, che abita la selva circostante. Spaventati dalle torce e dal tumulto scappano all'impazzata, svelando la vostra posizione. Il capitano sembra visibilmente soddisfatto mentre i suoi uomini vi trascinano di forza verso la scialuppa. Dopo avervi legati con strettissimi nodi, vi fa condurre a bordo della *Bookaneer*, dove trascorrete la notte nella sporca cella della nave. L'indomani mattina venite condotti sul ponte; tutta la ciurma è riunita e il capitano vi squadra con disgusto mentre arrivate al suo cospetto.

Vai al 10.

299

Non hai intenzione di arrenderti e fai roteare la sciabola minacciosamente. Il militare spagnolo non pare minimamente impressionato dalla tua esibizione.

Fai una prova di Difficoltà(6)(lame). Se riesce lo stato di salute dell'avversario retrocede di 1 livello, altrimenti i tuoi colpi non hanno effetto.
Fai una prova di (A)Difficoltà(6). Se riesce il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti i suoi colpi falliscono.

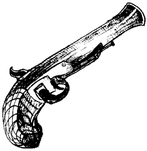
Se l'avversario è morto, vai al 248.
Se il tuo stato di salute diventa "Morente", vai al 139.
Altrimenti vai al 246.

300

Guadagni 2 punti di infamia.

Il grosso animale non gradisce il vostro piombo e si da alla fuga, spaventato. Ed esulta accompagnando la fuga dell'animale con sonore imprecazioni e anche tu ti senti sollevato mentre osservi l'alligatore scomparire tra le mangrovie.

Vai al 57.



301

Estrai la pistola con uno scatto deciso e la punti verso il nemico, prendendo la mira durante un lunghissimo secondo. Quando premi il grilletto, una nuvola di piombo investe in pieno la parte destra del suo volto. Non si tratta di una ferita mortale, ma i pallini di piombo che hanno penetrato la sua carne gli procurano pungenti spasmi che gli impediscono di continuare il combattimento.

Vai al 76.

302

Per suo immenso stupore fai segno di arrenderti, riponendo le armi nella cintura. Il bruto si lascia scappare una risatina di scherno mentre esegue un affondo diretto a infilzarti lo stomaco. Senza che abbia il tempo di accorgersene, scivoli lateralmente e afferri l'asta della corsesca; con un gesto ampio ed elegante accompagni il movimento del marinaio, atterrandolo grazie ad uno sgambetto. Il pesante bestione crolla a terra urtando violentemente il capo e sviene sul colpo, lasciandoti libero di proseguire l'arrembaggio.

Vai al 262.

303

Guadagni 1 punto di Infamia

A nulla servono i suoi piagnistei e le sue suppliche di clemenza; lo trafiggi più volte fino a toglierli ogni alito di vita, poi lo decapiti ed esci sul ponte mostrando a tutti la sua testa mozzata, che sorreggi con la mano sinistra mentre con la destra impugni ancora la sciabola.
“Wright è morto! Ho tranciato io stesso la sua inutile testa! Non ha più senso combattere!” - urli ai tuoi compagni che,

allo stesso modo dei filibustieri, stentano a credere a ciò che stanno presenziando. Persi d'animo rinunciano a combattere, riponendo le armi, mentre i pirati esultano per la facile vittoria dando il via al saccheggio.

Vai al 162.

304

Ti arrampichi silenziosamente a poppa per osservare la situazione sopraccoperta. Si tratta di un vascello pirata e ti rendi conto che la bandiera inglese è semplicemente uno stratagemma per avvicinare gli sprovveduti. Sono circa una ventina e sai che solamente il fantasma di Drake in persona potrebbe tenergli testa da solo.

Se vuoi arrenderti, manifestando la tua presenza, vai al 283 di tua volontà.
Se vuoi farti strada verso il capitano, uccidendo chiunque si trovi sulla tua strada, supera una prova di Difficoltà(7) (lame,atletismo). Se riesce vai al 233 altrimenti vai al 283.

305

Grazie ad una rapida successione di ginocchiate e strattoni, riesci ad impadronirti di entrambe le sciabole del capitano, lasciandolo inerme.
Per riuscire a disarmarlo hai dovuto lasciare andare il tuo pugnale a terra (cancellalo dal tuo inventario).

Se vuoi mettere a segno un colpo incrociato con le sciabole per mozzare la testa del tuo rivale, vai al 235.

Se desideri concedergli la vita abbandonando il combattimento, vai al 226.

Raggiungi gli alloggi di poppa accompagnato da Ed. Attorno al grande tavolo di legno sono seduti alcuni membri di spicco della ciurma, mentre in piedi affianco alla porta vedi una figura distinta che riconosci essere il capitano. Hanno appena finito di contare il bottino e un uomo ti allunga un sacchetto contenente alcune monete (lancia 1d6 e somma 2 al numero ottenuto: quella è la quantità di *pezzi da otto* contenuti nella borsa. Segnali nel registro sotto la voce "Bottino").

“Mi hanno detto che sei un vecchio amico del Barbanera... io sono il capitano John Quelch e ti do il benvenuto sulla mia nave.”

Ti giri di scatto fissando il tuo amico.

“La ciurma mi chiama così...” - si giustifica Ed alzando le spalle.

“Mi domando il perché...” - esclami sogghignando mentre ti accarezzi il mento.

La calma del momento viene interrotta bruscamente da un urlo agghiacciante proveniente dallo sloop di Wright. Raggiungete il ponte in un lampo e noti un gruppo di pirati accalcati all'entrata della stiva. Stanno inveendo contro qualcuno che si trova sottocoperta, da dove provengono rumori di colluttazione.

“Acciuffatelo! Quel maledetto si era nascosto per tenderci una trappola!” - grida uno dei pirati mentre scendi la scaletta di legno che conduce alla stiva, al seguito del capitano e degli ufficiali. Osservi con stupore un ragazzo alle prese con tre pirati, ai quali sta tenendo testa senza apparente fatica. Nonostante la scarsa illuminazione sei certo si tratti dell'ultimo arrivato, il giovane galeotto caricato a bordo dello sloop questa mattina.

“Fermatevi maledetti idioti! L'arrembaggio è finito da un'ora...” - tuona il capitano Quelch mentre allontana i suoi uomini dall'iracondo ragazzo - “... e tu, razza di mentecatto, come ti salta in mente di fare una simile bravata? Se non fossi un bravo combattente ti darei in pasto agli squali... bah... come ti

chiami?"
"John Rackam" - risponde il ragazzo tenendo alta la testa - "E tu, vecchio?"
Si fa un improvviso silenzio tra la ciurma.
"Ah! ah! ah! senti questo... ha dell'incredibile! Ragazzo, io sono John Quelch, il tuo nuovo capitano!"
Infine si dirige ai suoi uomini mentre risale la scaletta che porta sopraccoperta:
"Dategli cibo, rum e una degna accoglienza, per Giove... e basta parlare, è ora di fare festa!"

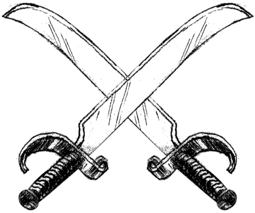
Vai al 65.

307

Tieni alta la guardia mentre osservi il tuo avversario. Stanco di attendere, si fa avanti cercando di colpirti con un affondo. Cogli l'occasione per tentare di atterrarlo ma la sua impressionante massa muscolare ti impedisce di completare il movimento e ti ritrovi abbracciato al marinaio. Senza esitare, ti frastorna con una sonora testata, togliendoti le forze per qualche istante, poi si allontana da te schernendoti con dure parole.

Il tuo stato di salute retrocede di 1 livello.

Vai al 68.



308

Le lame taglienti roteano a gran velocità e non fai in tempo a schivarle; si piantano nel tuo braccio sinistro procurandoti un dolore lancinante e facendoti cadere a terra. Il tuo stato di salute retrocede di due livelli.
Il vecchio si abbatte su di te per finirti ma riesci a colpirlo con un calcio, che lo fa indietreggiare barcollando.

Se vuoi scappare vai al 236.
Se preferisci provare a spingerlo fuori bordo, nonostante il dolore lancinante che ti ha tolto le forze, supera una prova di Difficoltà(8)(atletismo). Se riesce vai al 63 altrimenti vai al 202.

309

Lentamente ti alzi e fai cenno a Ed di fare lo stesso. Gli indigeni indietreggiano leggermente ma puntano con ancor più decisione le loro rudimentali lance su di voi.
"Hey, hey... calma! Noi amici... a-mi-ci!" - dici sforzandoti di mantenere un tono rilassato e accompagnandoti con gesti.

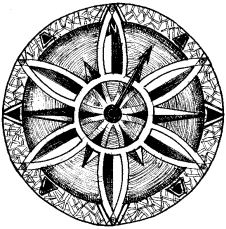
Fai una prova di Difficoltà(8)(charme). Se riesce, vai al 110 altrimenti al 161.

310

Raggiungete in fretta il cantiere, dove gli uomini sono ancora alle prese con le prostitute, ormai sfibrati dopo una notte di follie. Lo sloop si trova ancora ormeggiata a poca distanza dall'officina. Lo raggiungete e salite a bordo senza fare rumore. Siete esperti marinai e non è difficile per voi realizzare in breve le manovre necessarie a fargli prendere il mare per la prima volta. Prima di salpare, vi raccogliete sul bordo dello sloop per salutare il capitano Quelch e Moody.
"Volevo augurarvi buona fortuna" - dice il capitano Quelch -

"inoltre il vecchio Moody vorrebbe unirsi al vostro equipaggio... e credo che fareste bene ad accettare!"
Barbanera interviene:
"Ci farà comodo uno con la sua esperienza! E' in mare da più tempo di te quella vecchia carcassa!" - dice infine rivolgendosi al capitano Quelch.
Tutti ridono alla battuta, compreso Moody che sale a bordo dimostrando una agilità non comune tra gli uomini della sua età.

Vai al 86.



311

Agiti le braccia conservando un assoluto mutismo. Indichi la tua gola, come a far intendere che non sei in grado di parlare.
Buck sembra sospettoso ma il capitano interviene:
“Lasciatelo andare... non potrà raccontare nulla!”
Detto questo ti spinge con forza intimandoti di scappare.

Vai al 1.

312

Il massiccio blocco di pietra precipita su di te ma con incredibile agilità riesci ad evitarlo senza subire danni.

Puoi cercare di salvarti dal terremoto tuffandoti in mare 151, altrimenti puoi dirigerti all'uscita principale correndo al 30.

313

Ti siedi in un angolo del bancone quando un componente della ciurma, un taciturno indigeno arawak dai lineamenti severi, si avvicina a te.

"Non dovresti rimanere qui..."

Lo scruti con attenzione cercando di intuire il significato di quelle parole.

"Perché mai dovrei andarmene?" - dici infine alzando le spalle.

L'*arawak* ti fissa con i suoi intensi occhi neri.

"Il Dio Cielo e la Dea Terra mi hanno parlato...tu hai un grande destino... ma potrebbe non compiersi..."

Stai per rispondere quando vieni investito in pieno da Ed, già completamente ubriaco, che ti scaraventa giù dallo sgabello sul quale sei seduto.

"Vieni a divertirti Thunderbrat... per tutti i satanassi, non stare li impalato come una sardina affumicata!"

Mentre dice questo ti rovescia mezza bottiglia di rum in testa, tra le risate incontenibili della ciurma. Quando ti rialzi noti che l'*arawak* si trova già sulla strada, dalla quale ti guarda mentre procede lentamente verso nord.

Se vuoi seguire l'indigeno, vai al 169.
Se preferisci darti ai bagordi, vai al 80.

314

Il temibile pirata è in evidente vantaggio; le tue speranze di vincere si assottigliano ad ogni scontro e temi ormai il peggio.

Se pensi che sia inutile e rischioso continuare questo combattimento e che sia saggio tentare di arruolarsi, esercita la tua dialettica con una prova di Difficoltà(7)(charme). Se la prova riesce, l'oratoria convince il capitano delle tue buone intenzioni; in questo caso dirigiti al 46. Se fallisci questa prova, puoi comunque cercare di arrenderti.

Se vuoi arrenderti, implorando pietà, dirigiti al 182 altrimenti preparati a subire un nuovo attacco, andando al 276.

315

Spicchi un balzo in direzione al centro della nave, atterrando sulle teste degli uomini che si accalcano sul ponte. Rotoli in avanti tra i combattenti e ti ritrovi in piedi ai bordi di uno spiazzo nel bel mezzo della battaglia, pronto a proseguire l'arrembaggio.

Vai al 237.

316

Sebbene le lance di bambù siano fragili, un pugnale è quanto di più improbabile vi si possa opporre. Tuttavia, ad ogni scontro il pugnale ha una possibilità di spezzare il bambù. Inoltre la poca esperienza marziale o, se vogliamo, la scarsa sete di sangue che traspare dagli occhi del tuo avversario lo rende una preda facile.

Fai una prova di Difficoltà(7)(lame). Se riesce, lo stato di salute dell'indigeno retrocede di 1 livello, altrimenti fai un'altra prova, questa volta di Difficoltà(11). Se riesce la lancia del tuo avversario è spezzata ed egli fugge a gambe levate dal combattimento; in questo caso vai al 53, altrimenti l'avversario non riporta danni e prova a sua volta a colpirti.
Fai una prova di (A)Difficoltà(8). Se riesce l'indigeno pianta nella carne la sua lancia appuntita e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci a schivare il colpo.
Fai una prova di (A)Difficoltà(9). Se riesce uno degli *alco* ti

morde la gamba e il tuo stato di salute retrocede di 1 livello, altrimenti riesci ad evitare che ti azzanni.

Se l'indigeno è morto, vai al 158, altrimenti vai al 72.

317

Perdi 1 punto di Fama. Guadagni 1 punto di Infamia.

Prendi bene la mira e scagli con decisione il pugnale, che si pianta nella coscia destra del povero John. Il clima di festa s'interrompe di colpo, lasciando spazio ad una certa costernazione. Tutti si avvicinano a John, liberandolo dai nodi.
"Nonostante le urla del povero ragazzo, la ferita non è grave e si riprenderà presto..." - dice Quelch con volto severo mentre si volta verso di te - "...sappi che sarai tu a pagare i costi della sua guarigione, razza di imbranato! Dovevamo soltanto spaventarlo, non menomarlo!". Cancella 4 pezzi da otto dal registro. Dopo alcuni giorni di convalescenza, Rackam decide finalmente di unirsi al vostro progetto. Non ci sono rancori fra voi e siete pronti a partire sul vostro nuovo sloop.

Vai al **292**.

318

Ti concentri prima di lanciare il pugnale. Poi, con uno scatto improvviso, lo fai roteare verso il povero John, che urla dallo spavento. Volevi soltanto ferirlo leggermente ma a quanto pare hai fatto male i conti; il tuo pugnale si pianta nella sua clavicola sinistra procurandogli atroci dolori. Tutti sembrano sorpresi e Quelch è decisamente arrabbiato mentre ordina di soccorrere il ragazzo ferito. Evidentemente si trattava di un gioco e non di una punizione. Nonostante le proteste di Barbanera, vieni sbarcato assieme a John Rackam nel primo porto disponibile. Per anni non hai più notizie di lui ne della

ciurma di Quelch, ma un triste giorno, mentre tracanni un boccale di Rum in una taverna di Nassau, vieni freddato da un colpo di trabucco in pieno petto. Mentre i tuoi sensi svaniscono ti sembra di sentire una voce femminile dire:
"Ma John... cosa ti aveva fatto quel malcapitato?"
"Diciamo che la mia mira è migliore della sua..."

Vai al **320**.

319

Al tuo arrivo ti aspetta una orribile sorpresa; il locale è completamente sottosopra e scure macchie di sangue ricoprono gran parte del pavimento. Solo l'oste è presente, impegnato nella pulizia assieme a parte della famiglia e quando ti vede ha un sussulto:
“Sparisci! Non farti più vedere! I tuoi compagni sono stati massacrati dagli spagnoli... nessuno è rimasto vivo. Se hai cara la pelle non fare mai più parola con nessuno di questa faccenda ragazzo.”
Ti volti senza rispondere e ti allontani dalla taverna con uno sguardo di profondo smarrimento. Sei sconvolto dalla perdita dei tuoi amici, primo tra tutti il tuo insostituibile compagno Ed, ma decidi di non darti per vinto; se il tuo destino è quello di ricominciare sempre da capo non hai intenzione di tirarti indietro.
Caro lettore, stai per effettuare una scelta decisiva nella vita di Jeff Rocknan, che cambierà la sua personalità e le sue capacità per il resto dell'avventura. Scegli con oculatezza.

Se intendi cercare un altro ingaggio da pirata , vai al 280.
Se vuoi cercare un lavoro onesto, vai al 275.

320

Se sei qui significa che la tua avventura ha avuto una drammatica svolta, giungendo ad una prematura conclusione. Vediamo dunque come verrai ricordato dalle future generazioni. Innanzi tutto dovrai controllare in che modo la tua condotta ha influito sulla tua reputazione; per farlo devi calcolare il tuo coefficiente di condotta, che è pari a *punti di fama* - *punti di infamia* e consultare la seguente tabella:

Reputazione

Da -18 a -4	Da -3 a 3	Da 4 a 18
Disonorevole(D)	Neutrale(N)	Onorevole(O)

Per scoprire in che modo verrai ricordato somma i tuoi *punti di fama* ai tuoi *punti di infamia*. Incrocia il risultato con la tua reputazione, nella tabella sottostante, e consulta la corrispettiva sezione dell'Appendice I, “Destini”.

Destini

Punti totali	D.	N.	O.
*Da **0** a **6***	\	I	\
*Da 7 a **12***	II	III	IV
*Da **13** a **>18***	V	VI	VII

***Ad esempio:** Se hai accumulato 8 punti di fama e 3 di infamia, la tua condotta è onorevole e la somma dei tuoi punti è 11. In questo caso il tuo destino è scritto alla sezione IV dell'appendice I.*

APPENDICE I - *Destini*

Di seguito sono elencati i possibili destini che attendono gli avventurieri che terminano prematuramente l'avventura. Questa sezione va consultata soltanto se si proviene dal paragrafo [500].

I

Completa nullità

Non solo non verrai ricordato dalla storia, ma nemmeno da chi ti ha conosciuto in vita. La tua esistenza è passata completamente inosservata.

II

Temuto dalla comunità

Non si può dire che tu sia diventato famoso, ma alcune tue gesta efferate hanno contribuito a far sorgere voci poco lusinghiere sul tuo conto. Nella tua comunità sei stato temuto, ma la tua infamia sopravviverà per una sola generazione prima di affondare nel mare del tempo.

III

Ricordato dalla comunità

La tua vita non è stata certo un esempio di eroismo, talento o fortuna ma nel tuo piccolo hai compiuto alcune imprese degne di memoria. Nella tua comunità sarai ricordato al massimo per una generazione e le tue gesta si perderanno presto nell'oblio della storia.

IV

Rispettato dalla comunità

Di certo non puoi dire di aver compiuto atti incredibili, ma nella tua comunità sei stato amato e rispettato. La fama della tua condotta onorevole sopravviverà al massimo per una generazione prima di svanire all'ombra di altre gesta più memorabili.

V

Terrore locale

I Caraibi hanno sofferto sotto la tua implacabile furia piratesca e non se lo scorderanno per alcune generazioni. Purtroppo, nonostante tutti i tuoi sforzi, questo non è abbastanza per farti passare alla storia.

VI

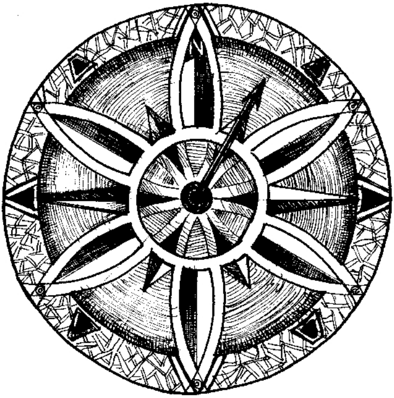
Ricordato nella regione

In tutta la regione sei tenuto in alta considerazione. Le tue gesta hanno stimolato la fantasia della popolazione e verranno ricordate nei Caraibi per qualche generazione, ma ciò non basta a farti diventare un personaggio storico.

VII

Eroe locale

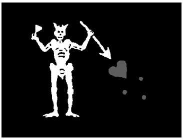
Nel tuo piccolo pezzo di mondo sei considerato un eroe. Le tue avventure cariche di virtù ed eroismo verranno ricordate nei Caraibi per alcune generazioni, ma questo non è sufficiente a far si che la storia si ricordi di te.



APPENDICE II – *Pirati conosciuti*

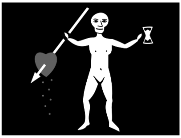
Tranne il capitano Redskull, nato dalla fantasia degli autori, gli altri pirati o corsari che vengono citati per nome in questo libro sono realmente esistiti. Ecco le schede di quelli che è possibile incontrare durante questa avventura, contenente i loro nomi, date di nascita e morte, la loro bandiera e una brevissima descrizione.

Edward Teach, detto "Barbanera" (1680-1718)



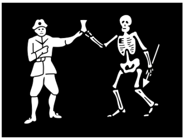
Nato probabilmente in Inghilterra (anche se alcuni asseriscono fosse di Port Royal), il capitano Teach portava il soprannome di Barbanera per quei numerosi peli che, gli ricoprivano l'intera faccia. Pirata eccentrico ricordato per la sua pazzia, estrema freddezza e spietata crudeltà. Sul suo conto circolavano strane leggende come il fatto che bevesse rum mescolato a polvere da sparo o che dopo la morte il suo corpo, separato dalla testa, avesse compiuto tre giri a nuoto della nave prima di inabissarsi.

John Quelch (1666-1704)



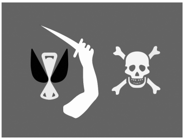
Pirata inglese, originario di Londra. E' anche detto "padre del Jolly Roger", poiché fu uno dei primi pirati a esporre un logo personalizzato nella propria bandiera. Pirata sconsiderato assaltava ogni tipo di nave alla ricerca di ricchi bottini. Rimase famoso per un incidente diplomatico tra Portogallo e Inghilterra causato da un suo saccheggio.

Bartolomew Roberts, detto "Black Bart" (1682-1722)



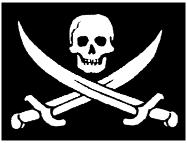
Pirata inglese dal carattere sobrio e calcolatore, fu uno dei pirati di maggior successo della sua epoca. Non tollerava l'alcool o il gioco d'azzardo e quelli della sua ciurma che venivano trovati a bere o a giocare per soldi, ricevevano dure punizioni.

Christopher Moody (1650-1718)



Pirata inglese che ha navigato sotto il comando di numerosi pirati, la maggior parte dei quali più giovani di lui, prima di diventare anch'egli capitano. Non si sa molto della sua vita tranne il fatto che era un esperto marinaio.

John Rackham, detto “Calico Jack” (1682 -1720)



Pirata inglese, originario di Bristol, conosciuto per il suo temperamento focoso e irascibile. Amava vestirsi con la pregiata seta calico e forse è da questa abitudine che prese il nome di battaglia.

William Kidd (1645-1701)

Corsaro inglese di origine scozzese. Raffinato, mite ma a volte chiassoso o polemico, specialmente quando beveva. Credeva nel duro lavoro, specialmente degli altri. Era fiero, indipendente, ambizioso e diffidente.

APPENDICE III - *Bibliografia*

Ecco una lista delle principali fonti utilizzate durante la stesura di questo volume. Si ringrazia anche l'aiuto fornito da alcuni utenti di Librogame's Land.

SITI

- *http://nautarch.tamu.edu/portroyal*
- *http://www.history-map.com*
- *http://www.cindyvallar.com/bookaneer.html*
- *http://www.wikipedia.org*

RIVISTE, DOCUMENTI, SEMINARI

- *Popular Science, Apr 1892*
- *The Gentleman's Magazine, Dic 1785*
- *Letter from Sir William Beeston to Mr. Charles Bernard, Jamaica April 8th 1696.*
- *Hunting the Source of the 1692 Port Royal Tsunami di Matt Hornbach.*

LIBRI

- *History of the British Colonies, di R. Montgomery Martin*
- *Tour Jamaica, di Margaret Morris*
- *"Pirate Hunter" di Richard Zacks*
- *Jolly Roger, di Patrick Pringle*